電腦遊戲的超強資訊 SOFT WORLD MAGAZINE MONTHLY

軟體世界

PC CHAMP

全球資訊網 http://www.swm.com.tw/

一九九七年十二月號

104



光碟提供

超級酒店大亨

雷神之鎚Ⅱ與超級酒店大亨等15款勁爆試玩

加贈絕對漂漂紅樓夢之十二金釵精美桌布

超猛強片

大富翁四、三國志Ⅵ、同級生ⅡWIN95版、暗黑破壞神:地獄火首次登場！！

辣片追緝令

大富翁四　超級酒店大亨　卒業戀愛篇　般若魔界
決戰中國象棋Ⅱ　新乞丐王子　邪眼　金狐狸
靈劍傳奇　等12款中文新品強力放送

NEW GAMES STATION

斷劍II:煙中鏡　暗黑破壞神:地獄火　死神使者
鋼鐵雄師II　殺無赦　銀河霸業　無限飛行II
超擬真撞球2　星際神鷹　殖民保衛戰
等16款歐美超猛HOT GAME熱報

ゲームFOCUS

同級生ⅡWIN95版　無人島物語X～外傳
星のない街～少女達の夜明け
太平洋戰記WIN95　腦力者　やくそく
AMARANTH　VR快打Ⅱ試玩版
花之記憶第三章　ロードス島戰記
ムーンドラゴン　三國志Ⅵ
VANTAGE MASTER
等13款東洋大作最速報導

攻城略地

江湖兒女情一神鵰俠侶完全攻略（下）
X-COM幽浮啓示錄攻略心得
沙拉邢之劍完全攻略
亂世之雄一戰神Ⅲ攻略心得

祕技偵蒐營

雷神之鎚--試玩版 終極祕技
NBA Live 97 隱藏人物呼叫法
飛鷹特戰隊 超級祕技
美國職棒大聯盟98 全壘打大賽增強秘技
X-COM幽浮啓示錄 超猛祕技
血魔傳奇 吸血密技
叛變安塔拉 綜合密技
死星戰將2絕地武士 無敵祕技
地城守護者 祕技補遺
傭兵戰爭 超級祕技
超級卡曼契3 殺敵祕技
辣妹大進擊 無敵密技

唯GAME論

黑暗王座II　叛變安塔拉　戰神三一英雄王朝
X-MEN　神諭　大富翁總動員之瘋狂模擬戰
摩天大樓　亡命暗殺令　正宗轟炸超人
悍衛最前線　領國大戰略

專題企劃

永不被遺忘的遊戲世界承先啓後的模擬器

爲了捕捉這曾有過的愉悅，能模擬各種遊戲平台的模擬器出現了！它能將以往曾出現的各種遊戲再度在PC電腦上重現，除了以往的大型電玩、遊樂器及電腦外，還有最新的PS、SS、N64等也都有試作的模擬器出現。爲了讓讀者能瞭解現今模擬器的概況，本刊特地邀請曾任電玩族雜誌總編輯的宋明義先生來執筆，讓讀者們能透過專家的介紹，體驗一下模擬器的奇妙之處；文章後會推薦各平台的經典遊戲，供各位參考。

特別報導

現代武器的代言--人NOVA LOGIC專訪



Printed in Taiwan



軟體世界雜誌進駐全國1500家7-ELEVEN

您方便的好鄰居 7-ELEVEN

電腦遊戲超強資訊





◎自10/22起，您的老朋友－軟體世界雜誌即將在全省1500家7-ELEVEN與您歡喜相見。

◎為答謝您在我們的新朋友－您方便的好鄰居7-ELEVEN與我們再度結緣，連續三期（自第103期起），每日我們都將抽出一位幸運的有緣人，致贈一套超新超炫的遊戲軟體。

◎只要您在7-ELEVEN購買軟體世界雜誌，並將雜誌內的7-ELEVEN印花剪下貼在該期所附的讀者意見回函上，寄回本社（免貼郵資），您就可能成為幸運得主。

◎第105期抽獎獎品（超級酒店大亨　光碟版）

地區	姓名	地區	姓名
高雄市	林信豪	台南市	葉育霖
台中市	陳銘昌	桃園市	何政達
台北市	葉佐偉	高雄市	余新健
台北市	林志杰	彰化縣	章文復
高雄市	余家敬	台中縣	鄧文智
台北市	陳育馨	台北縣	王皓正
台中市	戴三富	桃園縣	邱瑞池
台中縣	陳勝彥	桃園縣	徐仁威
台南市	呂志峰	桃園縣	黃俊傑
台北縣	張瀚仁	台北縣	柳庭倫
台北縣	李志成	台中市	陳信元
彰化市	謝中強	雲林縣	王俊鈞
台中縣	周書安	台南市	陳又誠
屏東市	鄭丞良	台中市	賴志仁
高雄縣	李乙廷	台中郵政	謝金憲

以上卅名中獎者可獲暗棋總動員遊戲軟體一套，請儘速與本社李小姐分機222連絡。



遊戲特色

「超級酒店大亨」是一款新型態的益智遊戲，其中的兩大模式及三種難度，可讓玩家飽嚐一玩再玩的樂趣；而「亂數地契」的特殊設計，更大大增加了耐玩度。上百張獨一無二、可自由交易的卡片，運用起來更是靈活。還有精緻的畫面、連線的功能，絕對是老少咸宜的遊戲。

超級酒店大亨









第三波強力推薦
97年最受矚目的中文即時戰略遊戲

魔空霸傳

創新的搭檣設計使敵軍由四面八方
神出鬼沒，蜂擁而至，刺激你的每一根毛髮！
多變的武器裝配系統讓你創造出
獨一無二的精銳部隊與敵人作戰！



遊戲特色：

★全程使用與好萊塢電影公司相同音樂及音效，提供玩家最震撼的聽覺享受。
★畫面同時提供640×480及800×600二種模式，供玩家選擇。
★支援IPX網路8人對戰、MODEM、NULL MODEM等連線方式。
★全中文化的操作介面，可切換的指令框，及訊息視窗、單位記憶、戰場錄影機功能等全新設計。
★華麗、精緻、細膩、並充滿魄力的3D過場動畫。
★單人模式共30個任務關卡，另提供20個連線對戰場景。
★多達20種以上軍種可任意搭配不同武器，供玩家盡情徹底享受作戰樂趣。





Fie 飛拓國際股份有限公司
地址/台北縣五股鄉成泰路三段323號4樓
TEL/(02)293-9072 FAX/(02)293-9073
日本辦事處：
Hinokoh Bldg.,1-1-13,Nihonbashi-nishi
Naniwa-ku, Osaka 556,Japan
Telphone（+81）6647-2870
Fax（+81）6647-2093,6375-8400

台灣區總經銷
第三波文化事業股份有限公司
台北市信義路五段18號B1 TEL:(02)87803636 FAX:87805656
台中分公司/台中市大容東街100號7F TEL:(04)3108989 FAX:3103838
高雄分公司/高雄市中正二路18號10F TEL:(07)2254886 FAX:2254893
http://www.acertwp.com.tw

全艦戒備！英特衛

接觸未來，接觸英特衛，

3D射擊新感官！

毀天滅地

天旋地轉的終極殺手！

coming now !

SOS！月球發出緊急求救！反抗軍正與傭兵展開一場生死決戰！E3 基地已被佔領，天旋地轉的戰機群以全面被摧毀殆盡，地球聯軍發出全面通告，號召各地戰鬥高手前往援救....

全球通緝的超級賽車遊戲！

97GT 体感賽車之風馳電掣

讓快感也致命，驚爆也熄火！

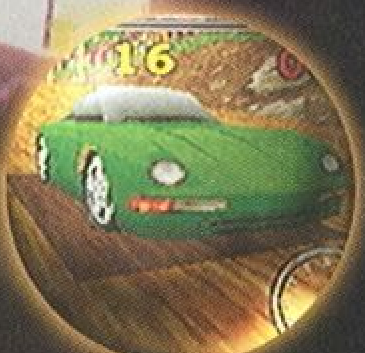
coming now !

- 擁有法拉利、保時捷等...9 款頂級跑車
- 美國峽谷、法國石板道等多個各具風味的國家任你馳騁！
- 完全擬真的道路狀況，即時變化光影的隧道，公路上與你競標的公車、貨櫃車、金龜車...及原野路邊的乳牛....
- 還可用獎金修復或購買升級配備喔！











ocean

Inter.wise

台北縣三重市重新路五段
TELEPHONE:886/2.9996768
http://www.interwise.com.tw

以 上 各 商 標

霹靂嬌娃

動作＋解迷＋文字冒險的新型態遊戲！

●可扮演克莉絲、瑪麗安、安兒三種角色，多種故事情節發展！……



●全程精彩動畫



●多現劇情發展



●懸疑辦案過程



●激烈警匪槍戰



彩虹高科技股份有限公司

北區：台北市安和路70號11樓之1
TEL:(02)706-3231
FAX:(02)706-0078

中區
TEL:(04)338-0287
FAX:(04)338-0285

南區
TEL:(07)348-7350
FAX:(07)348-7351

訂價：700元
歡迎郵購，九折優待。
劃撥帳號：18064246
戶　名　：陳重慶

戰區88

一角獸の軌跡

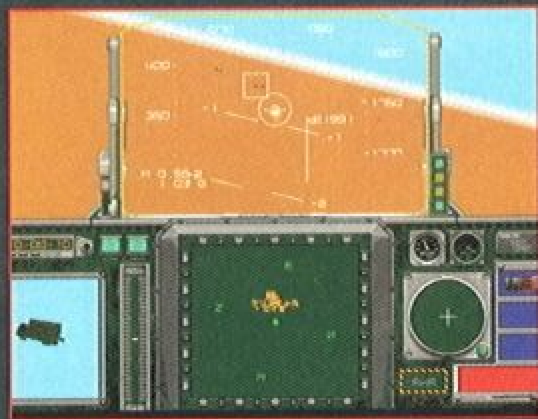
大型電玩完整中文移植PC版!

97年超人氣之戰略3D射擊、角色扮演嘔心瀝血之

●邪惡的陰謀，戰爭一觸即發。



●全方位3D 畫面座艙實際操控。



●被朋友出賣的危機。冷靜的你是否能逃離?



●詭譎多變的空戰。讓你從頭到尾體驗窒息、緊張的戰鬥。





彩虹高科技股份有限公司
台北市安和路2 段70號11F之1
TEL:(02)706-3231
FAX:(02)706-0078

中區
TEL:(04)338-0287
FAX:(04)338-0285

南區
TEL:(07)348-7350
FAX:(07)348-7351

訂價：700元
歡迎郵購，九折優待
劃撥帳號：18064246
戶　名：陳重慶

魔與神……

於人間大戰七天七夜……

萬物失其居所

死屍遍野……

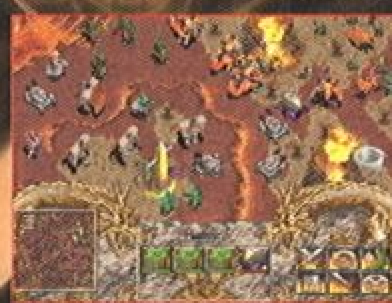
洪水猛獸猖獗……

人們只願忘記這段血腥……

在這不穩定的平衡下苟活偷安……

魔神爭霸









FOR WINDOWS95



彩虹高科技股份有限公司

北區：台北市安和路 70 號 11 樓之 1
TEL:(02)706-3231
FAX:(02)706-0078

中區
TEL:(04)338-0287
FAX:(04)338-0285

南區
TEL:(07)348-7350
FAX:(07)348-7351

局勢空前緊繃

瘋狂贈送 100

公元2140 PC-Game MTV
將在十一月於周六STAR-TV頻道
電玩大觀園節目進行全亞洲首播活動
玩家只要發現該MTV,並依節目指示將主持人
要求的各項資料寫在名信片背面,寄回
本公司,前100名將獲贈公元2140
與原版MTV一卷!!!!!

超值精裝 3000

為達謝所有愛用者長期的支持
本公司將不惜成本,於上市前3000套
推出公元2140"超值版"!!!,"超值版"中將
免費附贈公元2140原版MTV一卷,全國
限量3000套,售完後絕不加製,請所有
愛用者密切注意上市日期或
就近向門市提前預定

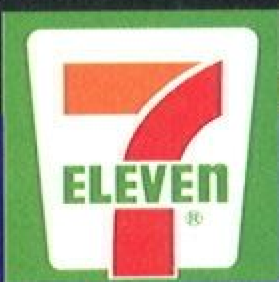


輝煌成績 NO.1

公元2140在歐洲一上市
便迅速擊敗"紅色警戒",勇奪歐洲
兩大銷售排行榜(GfK與Midea Control)
的第一名!!!!!各雜誌紛紛評論"紅色警戒"
已是"昨天"的同義詞!!!而這場強烈風暴
也將於十一月,正面襲擊台灣全國
....你準備好全面抗戰了嗎?









戰火一觸即發

火熱上市中

完全中文版

公元 2140





R·A·M 1

由未來到過去，一個時間並不產生意義的地方，
一件穿越時間的謀殺計劃，一段跨越生死的感情，
在今年的冬天，悄悄的展開．

時空戀人

日蝕95

Eclipse 95

國際紀念版

for Windows 95

沙巴卡瓦之役

熱賣中













全國
100000戰友
給我特別注意！

COMMAND & CONQUER
RED ALERT™

THE AFTERMATH™

紅色警戒之絕地逢生

戰爭尚未結束★同志仍須努力



- 增援七種新增單位可在單機任務及多人連線中使用。
- 正宗18個全新任務，由Westwood小組親自完成。
- 超過100個正宗新的網路連線對戰地圖絕非市面上的共享軟體。
- 遊戲中將提供超大型地圖將使您遊戲樂趣超乎想像大呼過癮。
- 光碟中內附35首遊戲原聲帶(從第二軌開始)

Westwood™ STUDIOS

本產品必須搭配
紅色警戒
主程式使用





全省均售

台灣區獨家代理商
第3波文化事業股份有限公司
台北市信義路五段18號B1 TEL:(02)87803636 FAX:(02)87805656
台中市大容東街100號7FA室 TEL:(04)3108989 FAX:(04)3103838
高雄市中正二路18號10F TEL:(07)2254886 FAX:(07)2254893
http:// www.acertwp.com.tw

正宗

引爆你的CD

轟炸超人

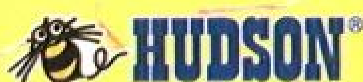
轟炸超人正宗本尊HUDSON公司,97年再度發飆,
千萬玩家引頸渴盼的,2~10人網路大對戰
讓你與親朋好友,連線一起來"花轟"!

九月底轟炸上市--等著挨我的炸彈吧!

- 散射型炸彈,隨機發散不同病毒的病毒骷髏,能敲掉對手道具的威力手套.....更多匪夷所思的道具,讓你炸得不亦樂乎!
- 內附七十關精心設計的關卡,再送你功能超強的關卡編輯器,無限延伸遊戲生命.
- 支援各種網路對戰模式:單機雙人,DIRECT MODEM,IPX/TCP IP,INTERNET...

代理發行 · 生產製造
第3波文化事業股份有限公司
台北市信義路五段18號B1 TEL:(02)87803636 FAX:(02)87805656
台中分公司/台中市大容東街100號7FA室 TEL:(04)3108980 FAX:(04)3103838
高雄分公司/高雄市中正二路18號10F TEL:(07)2254886 FAX:(07)2254893
http:// www.acertwp.com.tw

Designed for Microsoft® Windows®95







ACTION ARCAD

Interplay™
BY GAMERS. FOR GAMERS.™









1997年夏 最火爆的戰爭遊戲

第七軍團
即將由您坐鎮
帶領最迅速的機械化戰鬥部隊
以簡短而有力的命令
指揮全體官兵集結、攻堅
或另闢防禦攻勢
殲滅一切來犯敵人

7TH LEGION 第七軍團

提供Windows95平臺上6人的網路對戰（Modem、LAN、Internet）、內含40個遊戲關卡、
享受高畫質16 bits SVGA的遊戲畫面、非MMX™ CPU即可享受此遊戲，若使用MMX™ CPU遊戲效能更能提升20%哦！

臺灣區獨家代理
第3波

台北總公司：台北市信義路五段18號B1 TEL:(02)87803636 FAX:(02)87805656
台中分公司：台中市西區忠勤街278號 TEL:(04)2274467FAX:(04)2274492
高雄分公司：高雄市中正二路18號10F TEL:(07)2254886 FAX:(07)2254893
http://www.acertwp.com.tw

MICROPROSE

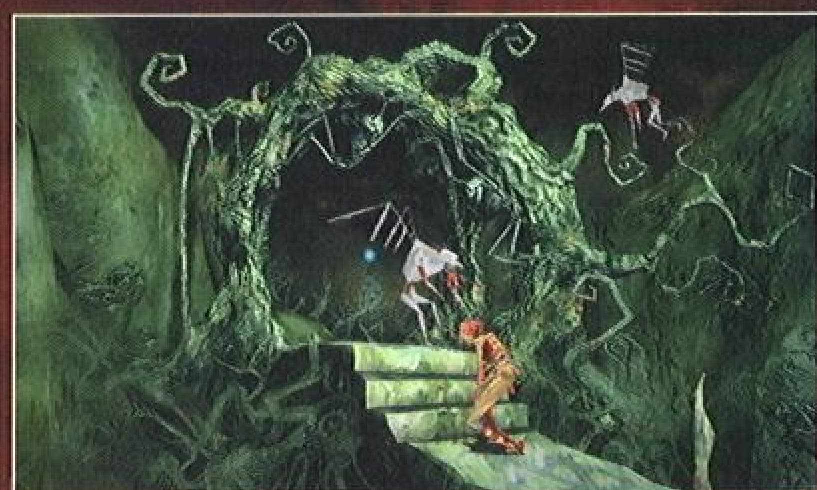
★ 斥資4000萬,耗時2年,昱泉國際,為您呈現今年度最值得關注的動作冒險RPG遊戲。

★ 絕佳 Prerender VR 場景,3D真實人物,可以移動各項3D物件解謎過關。

★ 三大角色,各負異能,可以相互合作,共同破解各關陷阱,也可以兵分三路,各自探索詭異的魔界。

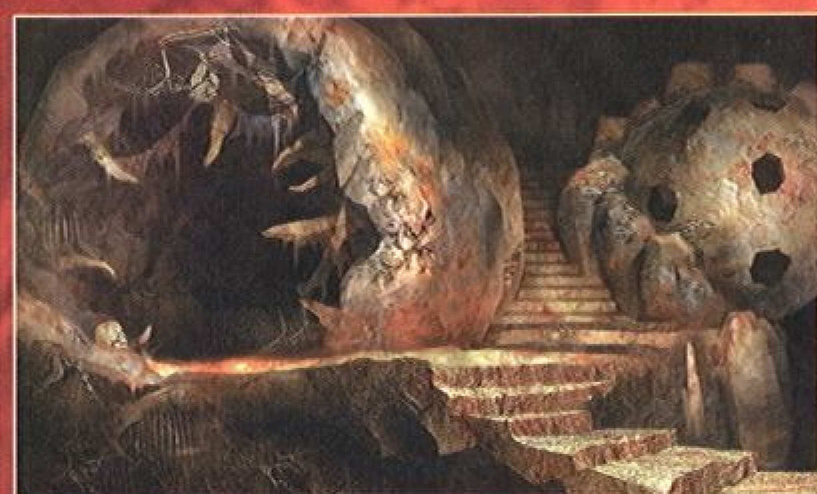
★ 90秒精緻片頭,60段過場動畫,華麗寫實,再度開啓國產遊戲新紀元。

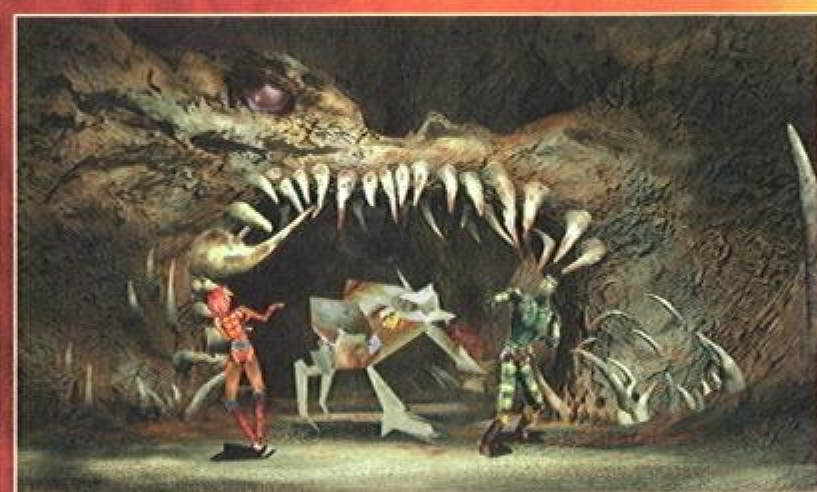
★ 支援網際網路多人共玩,分扮不同角色,共同協力過關。













般若魔界人物命名比賽

想為你喜愛的人物取個響亮的名字嗎?

想在即將轟動全球的遊戲上也有你的心血嗎?

絞盡腦汁想個好名字寄過來吧!

經錄取者將致贈“般若魔界”一套

請剪下截角註明“般若魔界人物命名比賽”

寄至-北市南港路三段270號3樓

昱泉國際行銷部 收

般若魔界
人物命名比賽

研展開發



昱泉國際股份有限公司

台北市南港路三段270號3樓

TEL: (02)788-9088 FAX: (02)788-9071

E-mail: interserv@interserv.com.tw

http://www.interserv.com.tw

代理發行・生產製造

第3波文化事業股份有限公司

台北市信義路五段18號B1 TEL:(02)87803636 FAX:(02)87805656

台中分公司/台中市西區忠勤街278號 TEL:(04)2274467 FAX:2274492

高雄分公司/高雄市中正二路18號10F TEL:(07)2254886 FAX:2254893

http://www.acertwp.com.tw

般若魔界

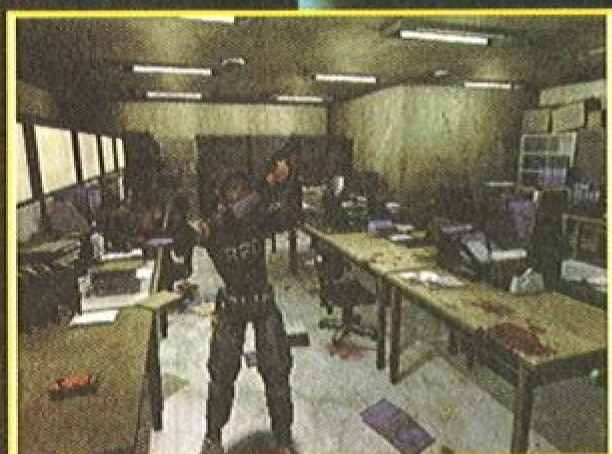
YAMARAJA

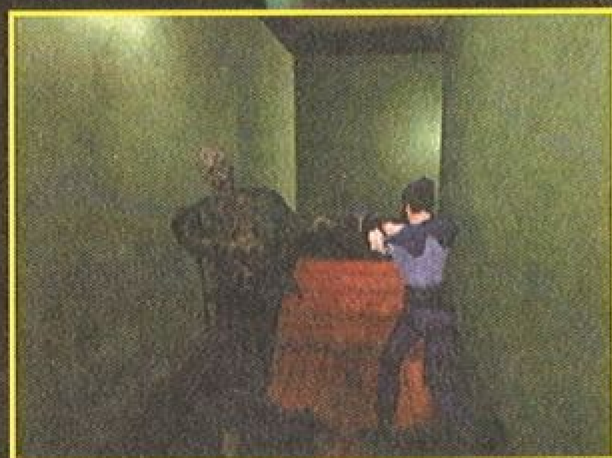
秦末一得道高僧,於甚深禪定中,預見後世大劫,遂仗佛慈悲力,以無相法身,獨入魔界,與幽冥之王-Yamaraja立生死契,後遂不知所終....四千年後,中國知名神秘學家夏雲深,於尼泊爾一古剎內獲一經文,方知久被遺忘的幽冥之王-Yamaraja,數千年來仍在魔界裡靜靜地觀察人類,等待著人類為自己的無知付出代價,夏雲深找齊了經文內預示的三位勇士,他們是否能尋獲希望之石,重現無上般若智慧,挽救人類西元2100年毀滅的宿命?一切只有Yamaraja知道....



他出生在中國東北的偏遠森林中,是個自小失去父母的孤兒,幸運的是,一位獨自修行的和尚將他扶養長大,和尚是一位名醫,在和尚的照顧下,他和森林一起成長,練就了一身好功夫和醫術,對森林中各種可用的藥材瞭若指掌,在他的養父和尚為一件神秘事件消失之後,他決定去揭開這段秘密....







大戰略V 中文版

THE DESKTOP WARS

有那一個遊戲完整包涵了台灣二代兵力,讓你率領國軍,爭戰於世界舞台?

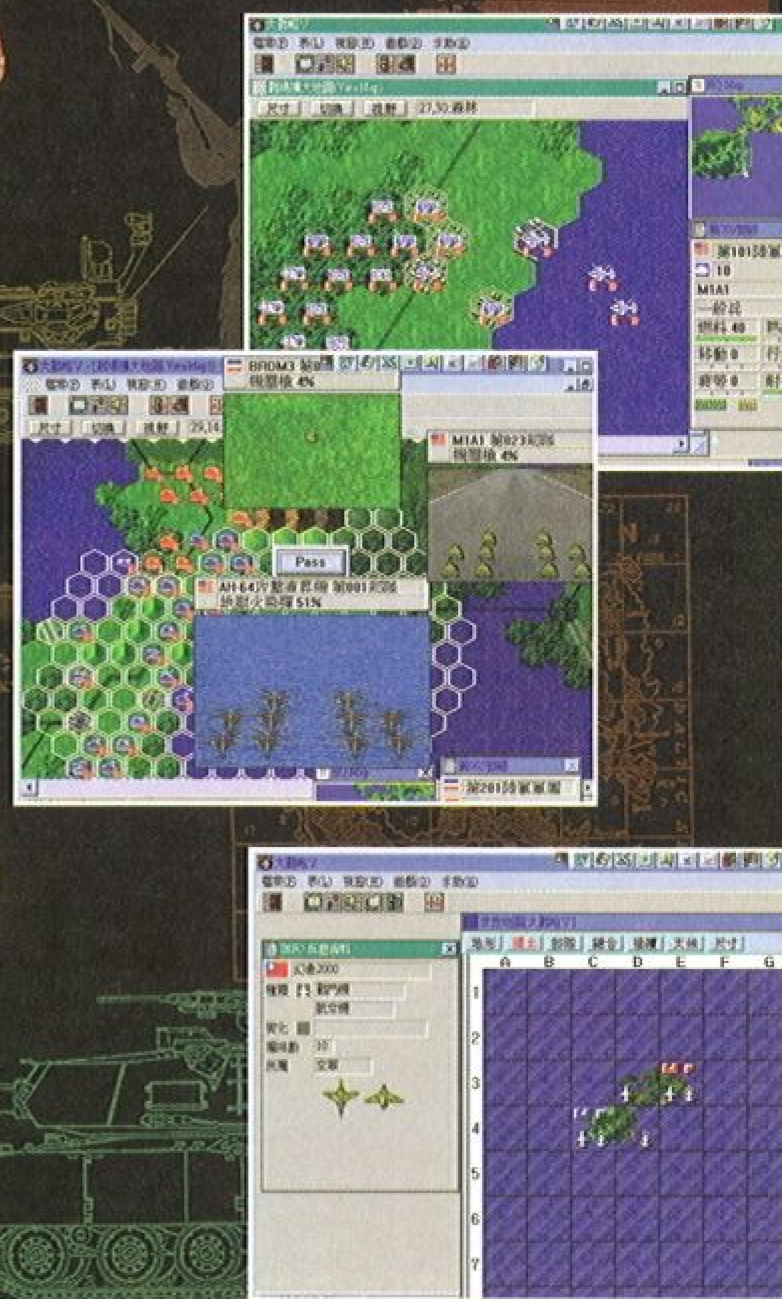
有那一個遊戲能將整體戰略與局部戰術完美地結合,模擬出最真實的現代戰爭?

有那一個遊戲搜羅了美俄日台11個國家,數百種作戰武器的詳細設定,並且詳細地呈現在遊戲之中?

有那一個遊戲能讓您體驗現代戰爭最精彩最細密的三軍協調作戰?塑造深具個人風格的戰略戰術?

有那一個遊戲能讓您15分鐘內上手卻又在玩上一整年後,依然覺得意猶未盡?

只有大戰略V中文版,能給這些問題一個完美的解答.



一窺戰爭智慧的堂奧

您獨一無二的選擇



SystemSoft

代理發行 生產製造

第3波文化事業股份有限公司

台北市信義路五段18號B1 TEL:(02)87803636 FAX:(02)87805656
台中分公司/台中市西區忠勤街278號 TEL:(04)2274467 FAX:2274492
高雄分公司/高雄市中正二路18號10F TEL:(07)2254886 FAX:2254893
http:// www.acertwp.com.tw

棋弈風雲錄

〈中文版〉

進入「棋弈風雲錄」的世界，探索古代的智慧與策略！



今年最Hi 的棋藝遊戲

帶您進入一個充滿古代智慧的殿堂！

『棋藝風雲錄』的世界■，透過圍棋、連珠及五子棋，探索古代的智慧與策略！

透過所提供的網路對戰模式，您不但能夠測試自己的棋力，還可以與全世界的玩家交談，只要與網際網路連線，您就是一縱橫全世界的棋手。

第三波、台北、台中、高雄門市部暨全省電腦門市店及書局均售

代理發行・生產製造

第3波文化事業股份有限公司

台北市信義路五段18號B1 TEL:(02)87803636 FAX:(02)87805656

台中市大容東路100號7F之1 TEL:(04)3108989 FAX:(04)3103838

高雄市中正二路18號0F TEL:(07)2254886 FAX:(07)2254893

http://www.acertwp.com.tw

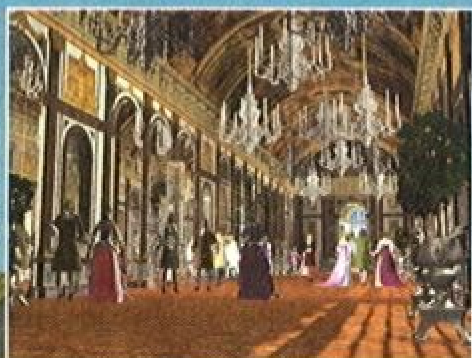


VERSAILLES 1685

A Game of Intrigue at the Court of Louis XIV

凡爾賽之宮廷疑雲

【中文版】



探索著名的地方（如鏡廳）甚至還有秘室及現在已不復存在的內部空間。



你必須利用遊戲中的所有工具及選擇，以便滲透及阻止這項陰謀。



數十年的研究及最新遊戲技術首次結合。

發生在歷史上最美麗的宮殿裡，一個關於路易十四宮廷陰謀的冒險遊戲

時年為1685年，路易十四在一個稱為凡爾賽宮的華麗宮殿裡統治法國。但是有些事不對勁....有人想要摧毀凡爾賽宮，而你必須阻止他。當你設法在日落前解救宮殿之時，必須探索宮中每一個角落，找出線索並解開宮廷的秘密。從與你會面的迷人男女之間，一直到令你讚嘆不已的房間的藝術品，「凡爾賽宮」將讓你看見、聽見，並與一個你以為已經永遠消失的世界互動。

CANAL+ MULTIMEDIA

Réunion des Musées Nationaux



代理發行・生產製造

第3波

台北總公司：台北市信義路五段18號B1 TEL:(02)87803636 FAX:(02)87805656 台中分公司：台中市西區忠勤街278號 TEL:(04)2274467FAX:(04)2274492 高雄分公司：高雄市中正二路18號10F TEL:(07)2254886 FAX:(07)2254893 http://www.acertwp.com.tw

歡度光輝十月

告別磁片迎接光碟時代

KOEI經典產品系列
重新製成光碟版
附完整CD音軌或視窗用桌布
不但易於永久保存珍藏
更能享受高品質的CD音樂
而且價錢......

比買一送一還便宜
此時不買、更待何時?



■大航海時代II + 航空霸業II





- 2片CD
- 均含音軌

原價NT$1500 + 1500 = NT$3000

現在只要NT$**980**啦!

KOEI精品大回饋

KOEI超值特輯
即將上市·敬請密切注意

■太閤立志傳 + 信長之野望-天翔記



● 2片CD
●「太閤立志傳」送視窗用桌布
「天翔記」含音軌

原價NT$1500 + 1350 = NT$2850

現在才賣NT$**980**啦！

■三國志IV + 三國志英傑傳



● 2片CD
●「三國志IV」含音軌
「三國志英傑傳」送視窗用桌布

原價NT$1800 + 1350 = NT$3150

真的只賣NT$**1350**而已耶！

研展開發
KOEI

代理發行·生產製造
第3波文化事業股份有限公司
台北市信義路五段18號B1 TEL：(02) 87803636 FAX：(02) 87805656
台中市大容東街100號 7FA室 TEL：(04) 3108989FAX：(04) 3103838
高雄市中正二路18號10F TEL：(07) 2254886

第 3 波真心推薦您不可不玩的好遊戲

雙子星傳奇II

twinsen's Odyssey™

3D立體冒險遊戲經典大作
即將霸佔您與女朋友約會的時間

- 全新的3D引擎及幽默的故事內容讓您耳目一新
- 遊戲中超過200個場景及10,000張Polygons圖片
- 遊戲中同時擁有DOS及Windows 95版本
- 原裝進口包裝中內附完整中文手冊
- 本遊戲榮獲國外各大遊戲雜誌一致好評





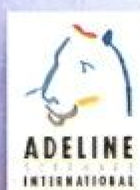




台灣區獨家代理商
第3波文化事業股份有限公司
台北市信義路五段18號B1 TEL:(02)87803636 FAX:(02)87805656
台中分公司/台中市西區忠勤街278號 TEL:(04)2274467 FAX:(04)2274492
高雄分公司/高雄市中正二路18號10F TEL:(07)2254886 FAX:(07)2254893
http:// www.acertwp.com.tw

第三波台北．台中．高雄門市部
暨全省電腦門市店及書局均售





TGL
TECHNICAL GROUP LABORATORY

不向命運妥協⋯⋯

Windows95
專用

FARLAND STORY
魔城戮戰
四個封印

高潮疊起的興奮時刻即將來臨！
以長達18分鐘的卡通動畫爲特色，
用日文原音來帶動整個緊張的劇情．
以精心設計的角色來配合這創世巨作．
這嶄新的傳説故事，將掌握在您的手上．

- :Windows95
- CPU:i486(66MHz)(Pentium(75MHz))
- :16MB
- :640x480,256
- :/CD-ROM/

配音人員

金丸　淳一	川村　万梨阿
こおろぎさとみ	池田　秀一
青野　武	大塚　明夫
塩沢　兼人	千葉　繁
速水　奨	佐久間　レイ
関　俊彦	椎名　へきる

旁白
永井　一郎　（總共 25名）

25F13 Tel:02-7212592 / Fax:02-7116259

SOFTWORLD 軟體世界
智冠科技股份有限公司
(02)788-9188 (04)202-0870 (07)815-0988

一場仇恨對仇恨 宿命

◆改編至知名漫畫家『賴有賢』名作的全中文即時戰略遊戲。

◆簡化的經營、貿易、補給，方便卻不失策略性。

◆超大眞實戰場讓你享受駐軍圍城，與千里遠征的浩大氣勢。

◆24個兵種、32位武將，助你攻城略地。攻城梯、破城車、箭塔、高臺、城樓從現古代戰爭。

◆法術、陣法、伏兵、陷阱，體驗中國兵法神奇。

◆劇情模式採眞命值設計、多線式關卡、多重結局。

◆45度斜角，800×600高解析，綜觀全局，作戰無死角。

◆8人連線，支援IPX、INTERNET、TCP/IP與GAME SERVER決戰於千里之外。



眞命天子

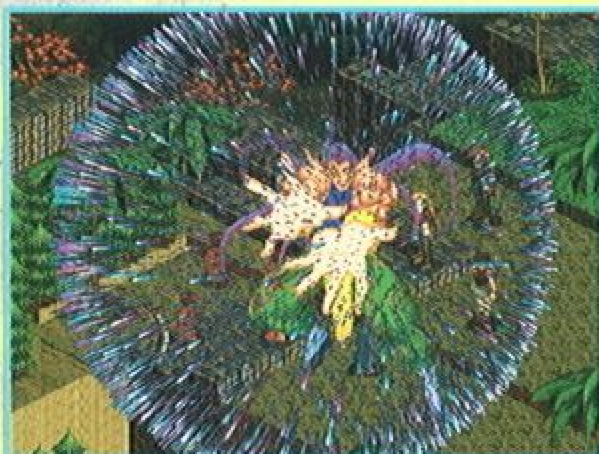
狂沙飛　駟馬追　千里憾山岳

豪情起　戰鼓擂　古來爭戰幾人回

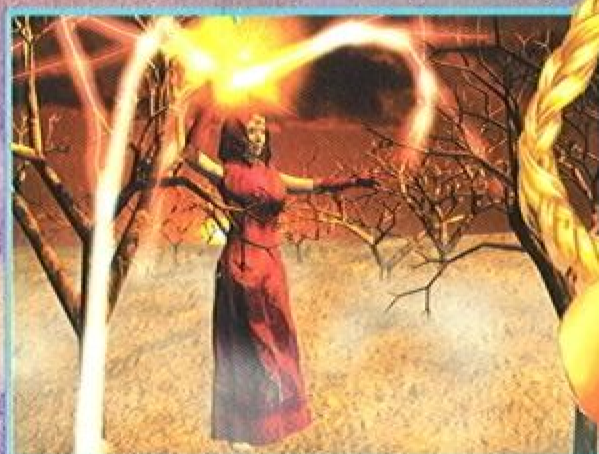
超時空英雄傳說2
北方密使

DOS/WIN95對應，滑鼠全程支援。
四個國度八十張地圖一百個章節，遊戲可以進行多次。
雙向式多線劇情，不但路線有多種可能，主角也可以選擇。
高解析度柔和畫面，取悅您貪斂的眼睛，讓您舒適地進行遊戲。
新添遠山背景襯映前場，與戰場人物相呼應，更加真實感。
全新的轉職系統！全新的人物！讓您再度感受培育人物的樂趣。
配合男女主角採用雙CD兩種風格，CD音源長度超過一個小時。
情侶合技、個人絕技、職業必殺技推陳出新，魔法亦有合擊。
男女兩大職業系統各有所長，特殊能力技巧可以傳承轉移。
六種遊戲難度自由選擇，玩者玩家與新手都能自得其樂。


保護性的狀態魔法


氣功波出招時的動作


3D動畫中的劍士職業


3D動畫中的法師角色


時空妖魔的效果


烈燄狂嵐究極魔法


迅捷術的效果


貫穿型的光波法術





百種以上法術、劍術、武術、隱技，劍氣衝霄收覽您的視線

【開發中畫面】



宇峻科技股份有限公司
U&J TECHNOLOGY CO., LTD.
板橋市文化路一段127號2樓
服務電話:(02)2720089 BBS:(02)2722471
我們的網址:www.uj.com.tw
email:uj@vip.fancy.com.tw



台灣總經銷: 軟體世界
台北:(02)788918
台中:(04)202087
高雄:(07)81509

電腦遊戲的超強資訊 SOFT WORLD MAGAZINE MONTHLY PC CHAMP
軟體世界雜誌
全球資訊網 http://www.swm.com.tw/
1997 ★ 11/20
軟體世界雜誌
第104期

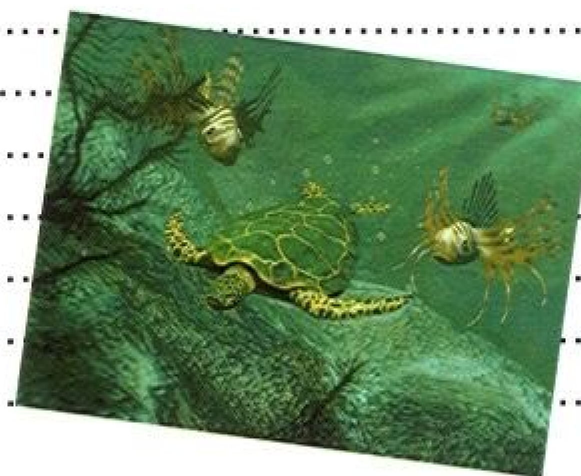
辣片追緝令




攻城略地




NEW GAMES STATION

151 封面大賞



唯GAME論



ゲームFOCUS





139 專題企劃

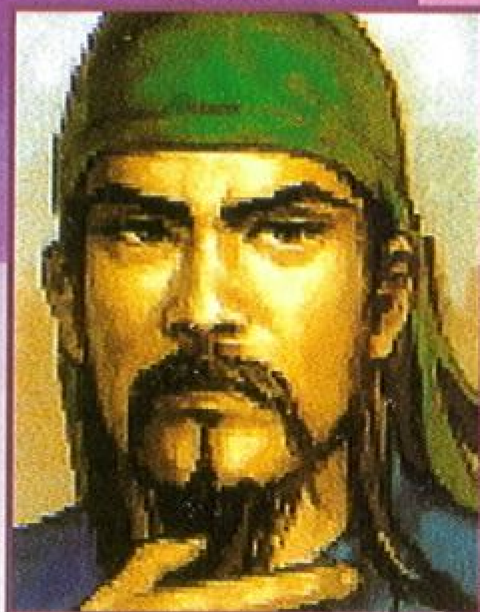
154 特別報導

軟硬共和國

298 網路夜未眠

其他專欄

●中華郵政南臺字第 525 號執照登記為雜誌交寄。
●行政院新聞局出版事業登記證局版臺誌字 8603 號。
●中華民國 78 年4月創刊，每月 20 日出刊。



編輯手札

在古早古早以前，迷魂車、小蜜蜂等大型電玩開始興起，充斥於街頭的那個年代，曾讓不少年輕學子爲之癡狂迷戀，當然主編也是其中愛玩的一份子，放學後不回家而流連於電玩店，簡直已成爲生活中的習慣之一囉！另外在任天堂紅白機在國內引起一陣風潮時，像超級瑪利、薩爾達傳說等名作也擄獲了許多玩家的心，在夜深人靜的夜晚中，到處都有英雄不斷地劈荊斬棘挑戰邪惡的魔王。雖然這段日子已離我久遠，但相信有不少年紀如我一般老（甚至更老?!）的讀者仍回憶著當初奮戰不懈、挑燈夜戰，不把魔王幹掉，硬是不肯睡覺的日子。

爲了讓舊時的美好回憶重現，能模擬各種遊戲平台的模擬器開始如雨後的蝸牛一般，四處現形了！它能將以往曾出現於各種平台的各類遊戲，再度現身於目前通用的PC電腦上，除了以往的大型電玩、遊樂器及電腦外，連最新的PS、SS、N64等也都有試作的模擬器出現。爲了讓讀者能瞭解現今模擬器的概況，本刊特地邀請曾任電玩族雜誌總編輯的宋明義先生來執筆，讓讀者們能透過專家的介紹，體驗一下模擬器的奇妙之處，文章精彩無比，讀者豈可輕易錯過。

『信長之野望』及『三國志』這兩套KOEI引以爲傲的招牌系列遊戲，在『將星錄』已於今年春季發行後，所有喜愛光榮系列的玩家，不禁紛紛將眼光移轉至KOEI年底即將發行的大作－『三國志VI』上。在堂堂邁入第六代後，這套以三國歷史爲舞台的戰略遊戲，將會有什麼重大的改變呢？請速閱本期ゲームFOCUS中爲玩家作的搶鮮報導！

年底將近，國內外不少超級大作遊戲紛紛出籠，在日本方面，就屬KOEI的『三國志VI』最受矚目。而歐美方面則是以聖誕假期爲年底發行遊戲的重要節日，各家公司的重頭遊戲將陸續登場，燃燒的野球6（EA）、星海爭霸（BLIZZARD）、雷神之鎚II（id Soft）、模擬城市 3000（MAXIS）、古墓奇兵2（EIDOS）、



猴島小英雄3（LucasArts）、魔法大帝2（Microprose）、國王密使VIII（Sierra）、暗黑破壞神：地獄火（Sierra）、終極動員令2（Westwood）…等都將於年底前發行。而國內方面到明年1月底（農曆過年）則計有阿貓阿狗（大宇）、大富翁四（大宇）、天龍八部（智冠）、超時空英雄外傳－北方密使（宇峻）…等遊戲發行。

看完以上的遊戲發行訊息後，想必今年的寒假和明年的年假應該會很遊戲才對，看緊你的荷包吧！好玩的遊戲多不勝數，可別滿足了愛玩的心，而瘦了荷包喔!!

鍾文慶





統計日期：9月30日～10月31日

資料來源：軟體世界雜誌第102期選票

綜合票選

1 仙劍奇俠傳

●大宇資訊　●角色扮演

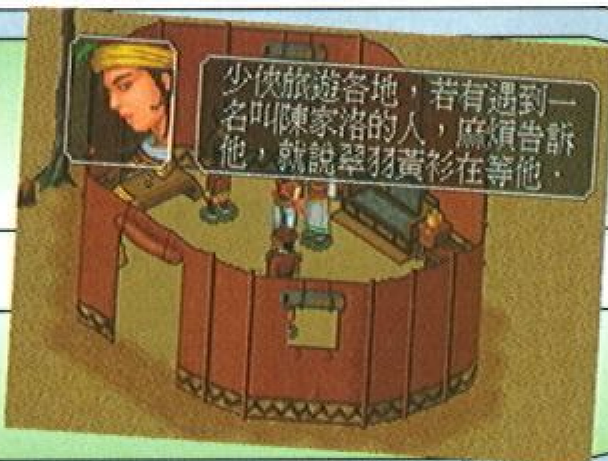
加權平均數　765.2



2 金庸群俠傳

●智冠科技　●角色扮演

加權平均數　334.1



3 霹靂幽靈箭

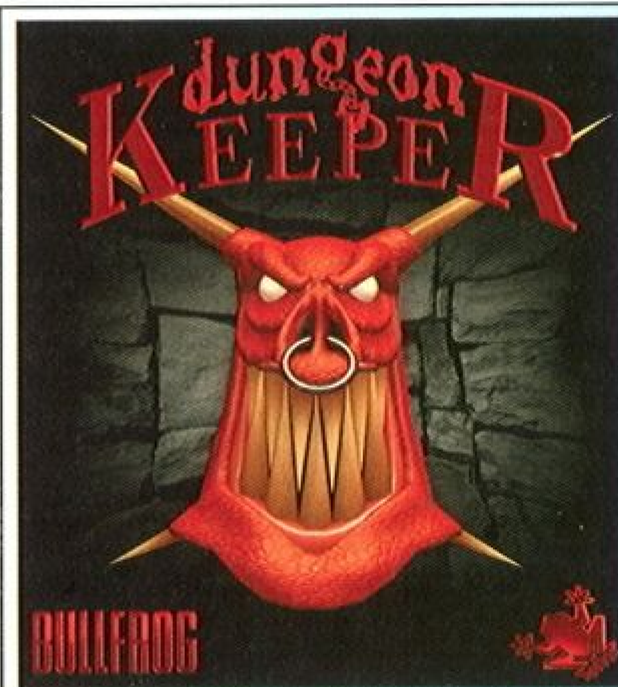
●智冠科技　●角色扮演

加權平均數　309.7



非常黑馬　地城守護者

嗯　哼哼哼…你們這些愚蠢的人類，竟然敢跟我爭天下！想本魔王手下魔將眾多、富可敵國，你們就別再掙扎了…喂！那個斷臂小子，那邊快活那邊去，可別輕視礦工，我們這些經濟奇蹟可都是靠這些勞工朋友創出來的！怎麼？說我虐待手下？不給錢還沒事打他們一巴掌？你忘了我是大魔王嗎？哇哈哈哈…。



非常銷售

名次	遊戲名稱	上回	代理商	類型	得分
1	神鵰俠侶	上回 1	智冠科技	角色扮演	582
2	霹靂幽靈箭	上回 2	智冠科技	角色扮演	503
3	金庸群俠傳	上回 5	智冠科技	角色扮演	494
4	仙劍奇俠傳～WIN95 版	新登場	大宇資訊	角色扮演	448
5	神奇傳説～時空道標	上回 4	帝技爺如	角色扮演	413
6	俠客英雄傳Ⅲ	上回 3	精訊資訊	角色扮演	329
6	終極動員令之紅色警戒	上回 12	第三波	即時戰略	329
8	紅色警戒之絕地逢生	新登場	第三波	即時戰略	276
9	超時空英雄傳説Ⅱ～復仇魔神	上回 6	宇峻科技	角色扮演	271
10	地城守護者	上回 10	美商藝電	即時策略	207
11	洛克人×3	上回 8	第三波	動作	187
12	橫掃千軍	新登場	美商新美	即時戰略	168
13	軒轅聖戰錄	新登場	智冠科技	戰略角色扮演	167
14	暗黑破壞神	上回 13	松崗電腦	戰略角色扮演	164
15	VR 青少棒揚威記	新登場	光譜資訊	運動	139

特別感謝本月提供資料的全省 35 家經銷商

北部地區：古悦軒企業有限公司 TEL：02-3932549　智富資訊有限公司 TEL：02-3961849
安政資訊有限公司 TEL：02-3944916　來欣資訊有限公司 TEL：02-3965781
華彩資訊有限公司 TEL：02-3118765　新宏榮有限公司 TEL：02-3311663
遠東有限公司 TEL：02-3894999　奈德資訊有限公司 TEL：02-3831160
古今集成書局 TEL：035-218272　書耕書局 TEL：035-225792
三井資訊股份有限公司 TEL：03-3333000　創世紀電腦超市桃園店 TEL：03-3354950
仲美資訊有限公司 TEL：02-9150038　世國資訊有限公司 TEL：02-9527046
晝達資訊有限公司 TEL：02-6578271　創世紀唱片 TEL：02-9548384
弘城資訊有限公司 TEL：02-9692896　中聯科技有限公司 TEL：02-2453818
大成堂圖書事業有限公司 TEL：02-8132568　筑翔資訊有限公司 TEL：02-9377515

中部地區：忠一電腦有限公司 TEL：04-2212680　冠龍科技有限公司 TEL：04-2231662
遠太電腦科技有限公司 TEL：04-2220050　龍軒書局有限公司 TEL：04-2016622

南部地區：宏華軟體書城 TEL：07-2280395　僑品電腦資訊（股）公司 TEL：06-2296452
宏昱資訊有限公司 TEL：07-3879581　晶球電腦有限公司 TEL：07-3164949
北興資訊社 TEL：07-7104633　彗能電腦科技有限公司 TEL：07-8154646
有樂國際（股）公司 TEL：07-2813387　船富資訊事業有限公司 TEL：06-2281967
卓越書局 TEL：07-5815527　吉康資訊有限公司 TEL：05-2290001
寶元實業（股）公司高雄門市部 TEL：07-2814071



非常期待

排名	遊戲名稱	票數	上回	公司	類型	比例
1	太空戰士Ⅶ	674	上回1	未定	角色扮演	99.9%
2	仙劍奇俠傳Ⅱ	567	上回2	大宇資訊	角色扮演	99.4%
3	阿貓阿狗	432	上回6	大宇資訊	角色扮演	99.3%
4	炎龍騎士團外傳～風之紋章	160	上回4	漢堂	戰略角色扮演	98.4%
5	神鵰俠侶Ⅱ	114	上回10	智冠科技	角色扮演	93.5%
6	瘋狂醫院Ⅲ～美麗大作戰	98	上回12	精訊資訊	策略	94.6%
7	古墓奇兵Ⅱ	86	上回11	第三波	動作冒險	97.9%
8	大富翁Ⅳ	52	新登場	大宇資訊	益智	95.6%
9	超級酒店大亨	47	新登場	智冠科技	益智	91.2%
10	三國志Ⅵ	33	上回15	第三波	歷史模擬	98.3%
11	模擬城市 3000	21	上回9	電腦休閒世界	模擬	93.6%
12	同級生Ⅲ	19	上回5	歡樂盒	文字冒險	93.6%
13	戀愛物語外傳	18	新登場	華義國際	養成	93.1%
14	下級生	16	上回14	未定	文字冒險	97.6%
15	天龍八部	6	上回7	智冠科技	角色扮演	95.6%

非常讀者

排名	遊戲名稱	票數	上回	公司	類型	比例
1	仙劍奇俠傳	1275	上回1	大宇資訊	角色扮演	95.4%
2	金庸群俠傳	229	上回2	智冠科技	角色扮演	92.3%
3	俠客英雄傳Ⅲ	209	上回4	精訊資訊	角色扮演	94.7%
4	終極動員令之紅色警戒	201	上回3	第三波	即時戰略	98.1%
5	霹靂幽靈箭	181	上回5	智冠科技	角色扮演	93.6%
6	暗黑破壞神	177	上回7	松崗電腦	角色扮演	93.6%
7	超時空英雄傳説Ⅱ～復仇魔神	153	上回7	宇峻科技	角色扮演	93.1%
8	神奇傳説Ⅱ～時空道標	142	上回5	帝技爺如	角色扮演	96.8%
9	神鵰俠侶	129	上回9	智冠科技	角色扮演	93.4%
10	地城守護者	99	上回14	美商藝電	策略	95.7%
11	三國志Ⅴ	57	上回12	第三波	歷史模擬	98.8%
12	古墓奇兵	25	上回12	第三波	動作冒險	90.1%
13	魔獸爭霸Ⅱ	23	新登場	松崗電腦	戰略	92.5%
14	水滸傳～天導 108 星	18	新登場	第三波	策略	94.6%
15	神奇傳説	10	上回15	帝技爺如	角色扮演	98.0%

中獎名單

台北市★楊書林	台中市★魏于喬	台南市★洪武誠	宜蘭縣★莊弘義
台北市★蔡秉儒	台北縣★丁美娟	台北市★陳鴻盛	高雄縣★王寶漢
桃園縣★鍾子彬	苗栗縣★賴志榕	板橋市★張哲綱	新竹市★溫志凱
台南市★郭圭明	苗栗縣★謝元昌	台中市★何昌緯	新竹縣★江宇峰
南投縣★鄒明睿	金門縣★許朱文	桃園縣★黃德強	屏東縣★郭忠榮

◎以上讀者可得到一套由智冠科技出版之遊戲軟體，得獎者請於次月雜誌出刊前與編輯部聯絡。

非常俳行榜

新片觀測站

■遊戲名稱若以紅色字體顯示，代表該遊戲首次出現於本表；若以紫色顯示則代表發行日期與上月不同。
■下列各遊戲發行時間表，係由國內廠商於上月 20 日前所提供之暫定資料，若實際發片時間與本表所刊登之資料有異，請逕向發行公司查詢（請參閱表後之發行公司資料表）。
■日期標示，上旬爲每月 1 ～ 10 日，中旬爲 11 ～ 20 日，下旬爲每月 21 日～月底。
■遊戲類型之分類，皆依遊戲公司所提供之資料進行分類，若廠商方面另自定類型，請以該公司所定之類型爲準。

★冒險（AVG）

月	日	遊戲名稱	平台	價格	發行公司
11月	15日	卒業戀愛篇	WIN95	900元	華義國際
	15日	禁斷的血族Ⅱ	DOS	800元	歡樂盒
	上旬	Riven （英文版）	WIN95	價格未定	憶弘國際
	中旬	時空戀人	WIN95	價格未定	富峰群
	未定	龍劍客 2	DOS/WIN95	價格未定	第三波
12月	4日	猴島的詛咒～猴島小英雄Ⅲ	WIN95	990元	松崗電腦
元月	未定	巫毒小子	WIN95	價格未定	英特衛
	10日	教育實習	DOS	價格未定	歡樂盒
	未定	旅人計劃Ⅲ（英文版）	WIN95	價格未定	憶弘國際

★模擬（SIM）

月	日	遊戲名稱	平台	價格	發行公司
11月	1日	長弓直昇機Ⅱ	WIN95	1280元	美商藝電
	25日	蝮蛇攻擊直昇機	WIN95	980元	美商新美
	28日	銀河飛將Ⅴ	WIN95	價格未定	美商藝電
12月	1日	鋼鐵雄師Ⅱ	WIN95	840元	松崗電腦
	11日	營造大亨（英文版）	DOS/WIN95	980元	富峰群
	23日	終極戰機	未定	價格未定	美商新美
	未定	iF-16 Fighting Falcon （英文版）	WIN95	1200元	憶弘國際
	未定	信長之野望～將星錄	WIN95	1350元	第三波
元月	未定	無限飛行Ⅱ	WIN95	840元	松崗電腦
	未定	Raptor	WIN95	價格未定	松崗電腦

★益智（PZL）

月	日	遊戲名稱	平台	價格	發行公司
11月	20日	暗棋三國志	WIN95	680元	力藝資訊
	下旬	超級酒店大亨	DOS/WIN95	價格未定	智冠科技
	未定	狗子阿利（中／英文版）	DOS/WIN95	650元	梵太師電腦動畫
	未定	勇者鬥鬥龍（中／英文版）	DOS/WIN95	500元	梵太師電腦動畫
	未定	棋奕風雲錄	WIN95	價格未定	第三波
12月	未定	歡樂大航海	WIN95	680元	立體派
	未定	奧林匹克麻將	WIN95	價格未定	立體派
元月	中旬	EQ 大富翁	WIN95	價格未定	弘煜科技
	未定	搶錢家族	WIN95	價格未定	松崗電腦
	未定	大富翁Ⅳ	WIN95	價格未定	大宇資訊

發行公司資料表

美商藝電
TEL：(02)747-6588
FAX：(02)747-6312
Web：http://www.ea.com.tw/

泰騰科技
TEL：(02)918-4601
FAX：(02)914-9835
E-mail：and9763@ms1.hinet.net

天堂鳥
TEL：(07)226-0366
FAX：(07)226-6086

三賢影視
TEL：(02)351-3291
FAX：(02)351-3447
Web：http://www.all-luck.com/

龍愛科技
TEL：(04)310-7066
FAX：(04)310-7068
E-mail：hjm66@tpts4.seed.net.tw

華義國際
TEL：(02)581-2672
FAX：(02)581-5072
Web：http//www.hwaei.com.tw

大宇資訊
TEL：(02)356-0955
FAX：(02)356-0969
Web：http://www.softstar.com.tw/

新片觀測站



新片觀測站

★策略（SLG）

月	日	遊戲名稱	平台	價格	發行公司
11月	11日	FIN FIN水上樂園（英文版）	WIN95	999元	華義國際
	15日	Deadlock II（英文版）	WIN95	價格未定	美商藝電
11月	25日	瘋狂醫院III	DOS/WIN95	價格未定	精訊資訊
	中旬	恐龍動物園	DOS	760元	鑫盛資訊
	未定	安琪莉可～女王之路	WIN95	1350元	第三波
	未定	太閤立志傳＋天翔記合集	DOS	980元	第三波
	未定	三國志英傑傳＋三國志IV合集	DOS	1350元	第三波
	未定	銀河英雄傳説IV EX	WIN95	720元	大宇資訊
12月	25日	美少女夢工場III	WIN95	價格未定	精訊資訊
	28日	官能教習	DOS	價格未定	歡樂盒
	未定	少女魔法師2	WIN95	740元	帝技爺如
	未定	帝國主義（英文版）	WIN95	890元	第三波
12月	未定	太平洋元帥（英文版）	WIN95	890元	第三波
元月	未定	和平帝國II（英文版）	WIN95	價格未定	英特衛
元月	中旬	紅樓夢	DOS	價格未定	智冠科技

★角色扮演（RPG）

月	日	遊戲名稱	平台	價格	發行公司
11月	中旬	銀翼傳承	DOS	600元	帝技爺如
	未定	邪神	DOS	700元	天堂鳥
	未定	輻射塵下	WIN95	價格未定	松崗電腦
12月	1日	英雄志願	WIN95	720元	松崗電腦
	21日	新龍門客棧	DOS	價格未定	歡樂盒
	上旬	魔法軍團	DOS/WIN95	720元	勁一番
	上旬	新乞丐王子	WIN95	價格未定	全崴資訊
	下旬	紫青仙劍錄	WIN95	價格未定	泰騰科技
	下旬	天龍八部	WIN95	價格未定	智冠科技
	未定	天帝之子	DOS	700元	天堂鳥
	未定	黑暗聖戰錄	DOS	700元	天堂鳥
	未定	阿貓阿狗	DOS	價格未定	大宇資訊
	未定	劍俠情緣	DOS/WIN95	價格未定	梵太師電腦動畫
	未定	暗黑破壞神之煉獄之火	WIN95	750元	松崗電腦
	未定	七首雨2之戰鬥神塔（英文版）	WIN95	1080元	第三波
元月	15日	失落的大地	DOS	價格未定	歡樂盒
	上旬	超時空英雄II外傳～北方密使	DOS/WIN95	780元	宇峻科技
	上旬	封神演義	WIN95	價格未定	智冠科技
	中旬	幻想時空	WIN95	價格未定	弘煜科技
	未定	終極戰火	DOS/WIN95	價格未定	梵太師電腦動畫
	中旬	魔眼戰記	WIN95	價格未定	泰騰科技
	未定	水滸傳	DOS	價格未定	天堂鳥
	未定	星月奇緣	WIN95	價格未定	天堂鳥
	未定	聖戰英豪	WIN95	660元	亨和資訊

發行公司資料表

憶弘國際
TEL：(02)218-9808
FAX：(02)218-9801
Web：http://www.mmi.com.tw/

第三波
TEL：(02)878-03636
FAX：(02)878-05656
Web：http://www.acertwp.com.tw/

美商新美
TEL：(02)706-0660
FAX：(02)754-8803
Web：http://www.ussummit.com.tw

松崗電腦
TEL：(02)704-2762
FAX：(02)704-4454
Web：http://www.unalis.com.tw

智冠科技
TEL：080-741009
FAX：(07)815-1992
Web：http://www.soft-world.com.tw/

光譜資訊
TEL：(02)395-7200
FAX：(02)395-7201
Web：http://www.ttime.com.tw

歡樂盒
TEL：(02)231-6454
FAX：(02)231-6424
E-mail：gamebox@tpts5.seed.net.tw

富峰群
TEL：(02)232-0033
FAX：(02)231-2679
E-mail：fullxorp@tpts1.seed.net.tw

立體派影像科技
TEL：(02)87802266
FAX：(02)87803370

新片觀測站

新片觀測站



★動作（ ACT ）

月	日	遊戲名稱	平台	價格	發行公司
11月	25日	血祭關卡	DOS	840元	美商新美
	25日	魔界屠殺令	WIN95	980元	美商新美
	下旬	雷神之鎚 II	WIN95/NT	1250元	憶弘國際
12月	10日	魔域幻境	WIN95	價格未定	美商新美
	未定	地下裁判團（中／英文版）	DOS/WIN	價格未定	梵太師電腦動畫
	未定	天翻地覆	WIN95	840元	松崗電腦
	未定	海底遊俠	DOS/WIN95	840元	第三波
	未定	古墓奇兵２（英文版）	WIN95	1080元	第三波
	未定	銀翼殺手（英文版）	WIN95	1250元	第三波
	未定	驚爆實感越野賽車（英文版）	DOS/WIN95	1080元	第三波
	未定	飛天幽夢島（英文版）	WIN95	1080元	第三波
	未定	般若魔界（英文版）	WIN95	990元	第三波
	未定	王牌軍刀機（英文版）	WIN95	990元	第三波
	未定	熱力飛車（英文版）	WIN95	840元	第三波
	未定	王牌情報員（英文版）	WIN95	840元	第三波

★戰略（ WAR ）

月	日	遊戲名稱	平台	價格	發行公司
11月	5日	三國志演義 II	WIN95	價格未定	歡樂盒
	20日	最後武力（英文版）	DOS/WIN95	價格未定	力藝資訊
	中旬	薛家將	DOS	680元	旭光資訊
	下旬	公元 2140	DOS/WIN95	880元	富峰群
	未定	捍衛最前線（英文版）	WIN95	890元	第三波
	未定	第七軍團（英文版）	WIN95	價格未定	第三波
12月	10日	商業爭霸（英文版）	WIN95	900元	華義國際
	10日	殺無赦	WIN96/MAC	1200元	華義國際
	中旬	三國風雲	DOS	780元	世紀縱橫
	下旬	生化騎兵	WIN95	價格未定	富峰群
	未定	星際反抗軍之資源爭奪戰（英文版）	WIN95	1080元	第三波
	未定	星海爭霸	WIN95	1500元	松崗電腦
	未定	攻殼總司令	WIN95	720元	台灣彩意

★運動（ SPG ）

月	日	遊戲名稱	平台	價格	發行公司
11月	1日	勁爆美國職籃 98	WIN95	1080元	美商藝電
	4日	世界足盟 98	WIN95	價格未定	美商藝電
11月	10日	爆裂電光球（英文版）	DOS/WIN95	價格未定	三賢影視
	未定	全壘打王大對決（英文版）	WIN95	890元	第三波

★教育（ CAI ）

月	日	遊戲名稱	平台	價格	發行公司
11月	中旬	我會穿衣服	WIN95	950元	大時資訊

★策略角色扮演（ RSLG ）

月	日	遊戲名稱	平台	價格	發行公司
元月	未定	水滸英雄傳	DOS/WIN95	價格未定	梵太師電腦動畫

★射擊（ STG ）

月	日	遊戲名稱	平台	價格	發行公司
11月	1日	核戰風暴	WIN95	1080元	美商藝電

發行公司資料表

英特衛
TEL：(02)999-6768
FAX：(02)999-2195
E-mail：www.interwise.com.tw

彩虹高科技
TEL：(02)356-9166
FAX：(02)391-2484
E-mail：rainsoft@ms7.hinet.net

鼎昌實業
TEL：(02)662-5266
FAX：(02)662-5263
Web：http://www.worldwise.com.tw

精訊資訊
TEL：(02)999-6883
FAX：(02)999-7061
Web：http://www.kingformation.com.tw

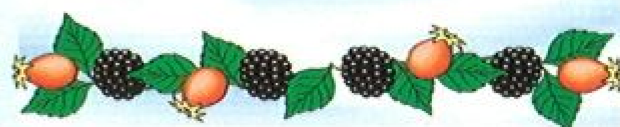
飛拓國際
TEL：(02)293-9072
FAX：(02)293-9073

弘煜科技
TEL：(04)201-8369
FAX：(04)202-2557
E-mail：funyours@ms2.hinet.net

仕積
TEL：(02)653-3603
FAX：(02)653-3605

全崴資訊
TEL：(02)875-4932
FAX：(02)873-0475

微波軟體
TEL：(02)232-3670
FAX：(02)232-3671
Web：http//promile.com.tw/







在現今忙碌的生活中，親子甚或兄弟姐妹間的關係不如以往密切，環顧市面上，能夠讓一家人共同參與之遊戲並不多，大富翁的遊戲具備了老少咸宜之特點，可多人同玩，並掌握了人性化的重點，參與遊戲的每個玩者都能藉由彼此間的互動關係達到娛樂效果，所以常讓人覺得百玩不厭。

大富翁四

精緻解析，地型場景更絢麗…

【大富翁四】採用640×480 HI-COLOR模式製作，不論是人物、建築、特殊地標等等，都是以3D模型逐一建構而成。這回遊戲的場景擴及更多的國家，共有台灣、大陸、日本、美國四個場景可供選擇，四個關卡各有其不同的風情特色。遊戲路線也重新設計，地圖路徑也由原本中規中舉的正四方向，改為四十五度角俯視的八方向路徑來連結，將使遊戲畫面更為活潑熱鬧。



連線娛樂，爭奪大富翁寶座…

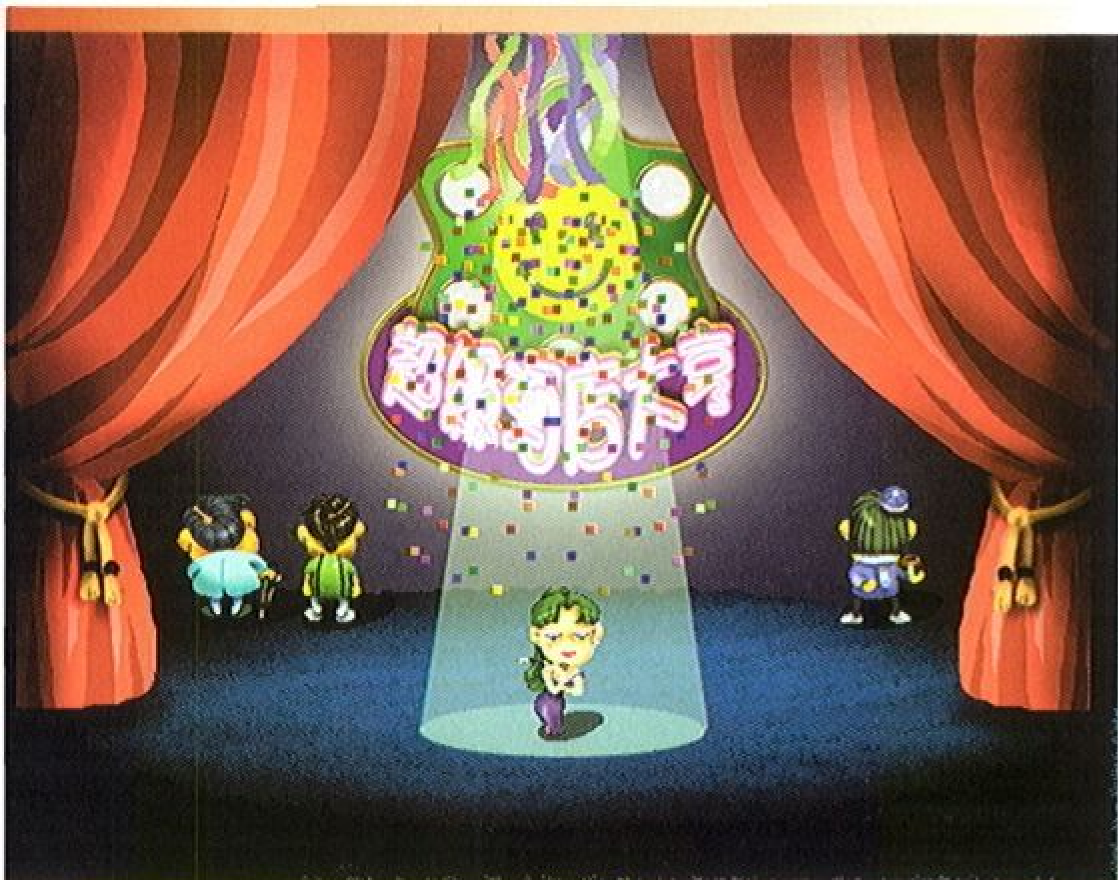


此番遊戲的角色設計了十二種不同的人物造型，每種角色各有其鮮活的特質，角色人性化，玩者可選擇自己喜愛或類似於自己個性的角色來展開遊戲，更能充份享受融入其中的樂趣。玩家可依情況自由選擇單人遊戲或多人遊戲；單人遊戲是與電腦所控制的對手玩，多人遊戲則是多位同伴各自挑選角色進入遊戲。除了單機遊戲外，玩家們還可以連接IPX網路來與其他玩家進行連線遊戲，看看誰才是眞正的大富翁？

遊戲在策略、經營與運氣的方面較三代更富變化，房地產投資經過歷代的演變，改良成①住宅區②商業區③公司企業三種不同的發展系統，收費方式與經營項目也各有不同。隨著物價指數的飆漲，各種項目的收費與事件中的獲利虧損會隨著經濟成長而波動，不禁讓人大嘆人兩腳錢四腳，怎麼追都追不上，而這和現實的生活不也是很像的嗎？

遊戲類型／益智
發行版本／光碟版
設計公司／狂徒
發行公司／大宇
使用平台／WIN 95
發行時間／八七年一月下旬
硬體需求／
★機種：P-90以上
★記憶體：16MB
★音效：S
★模式：SV
★操作：M/K







「超級酒店大亨」究極資料大公開

超級酒店大亨

上期向大家約略介紹了「超級酒店大亨」一些與眾不同的特色，這一期本刊特別深入博亞科技總部，將本遊戲一些機密資料盜出以饗讀者。配合本期附贈的最新版「超級酒店大亨」試玩版，各位玩家們將可以在大亨的世界中小試身手，看看電腦對手到底有多厲害。

本試玩版雖然只開放了「經營模式」的一部份功能、卡片也只有三十張可供使用，但是遊戲的趣味性倒是沒有相差多少。根據博亞科技表示，正式版本除了有一百多張各式各樣匪夷所思的事件卡片之外，三張各有特色的地圖以及極富冒險精神的「挑戰模式」、和每次都會將地契重新「翻」一遍的「亂數地契」模式，都是爲了提高遊戲的自由度及耐玩度而精心設計的功能。

針對「超級酒店大亨」和市面上所有的「大富翁-Like」遊戲有何不同，本雜誌特別訪問了博亞科技的遊戲總監吳雲中，請他對此遊戲的諸多特色做說明。以下是採訪內容的摘要：



記者（以下簡稱「記」）：我看到「超級酒店大亨」這個遊戲的卡片數量之後嚇了一跳，爲什麼要做一百多張不同的事件卡片，對於遊戲進行有什麼特別的幫助嗎？



吳雲中（以下簡稱「吳」）：事件卡片幾乎是所有「大富翁」類遊戲都會有的東西，而在我們研究現在市面上所有的此類遊戲之後，發現「卡片」這個東西並沒有被完整地發揮特色。一來是因爲重複性過高，導致玩家在熟悉遊戲之後，對於卡片已經喪失了新鮮感；二來可能是因爲程式撰寫的關係，大多數的遊戲並不敢製作太「詭異」的事件卡片。



：什麼叫做「詭異」？事件卡片不是應該就是這樣的嗎？



：因爲在「超級酒店大亨」裡，所有的事件卡片對於我們的程式設計師而言，都是一個獨立的程式模組，不僅在玩遊戲時，所有的卡片在全部用完之前只會出現一次，而且電腦對手（即NPC）在思考卡片的用途及價值時，也都是依據我們數百小時實際紙上操演所得的數據獨立設計的。所謂「詭異」的卡片，就是指不同人拿到這張卡片，可能會有完全不同的使用方式，至於應該如何使用比較恰當，就得看玩家自己對這張卡片價值的衡量了。

遊戲類型／益智
發行版本／DOS
設計公司／博亞科技
發行公司／智冠科技
使用平台／DOS
發行時間／十一月下旬
硬體需求／ ★機種：486以上 ★記憶體：8MB ★音效：S ★模式：SV ★操作：K/M





超級酒店大亨地圖導覽

走到這裡，銀行會
丟一張卡片出來，
讓大家公開競標。

這個格子可以買地
兩邊任選一塊購買

這些是內圈的產業

賺到了，走到這裡贈
送一個免費的入口。

所有的紅色格子，
都可以抽卡片一張

機會來了，走到這
裡可以額外申請一
個入口。

這些是外圈的產業



這個標誌可以任選內外圈興建一棟房子

這個標誌可以在外圈的酒店上蓋房子。

大家辛苦了，經過這一條線可以向銀行領錢。

入口哪一邊先蓋了的話，另外一邊就不能蓋了。

有了房子還要入口，經過這一條線可以向市政府申請入口。

這個標誌可以在內圈的酒店上蓋房子。

真好，走到這裡贈送一棟酒店。

走到這裡，市政府會丟一個入口出來，讓大家公開搶購。

走到這種格子，可以賣掉房子賺差價，就是炒房地產啦！







：所謂「卡片的價值」是什麼意思？是不是指這張卡片的市場價格有多少？



：因爲不希望將遊戲設計得一成不變，所以我們在「超級酒店大亨」裡大膽地使用了卡片「無定價」這種觀念，雖然所有的卡片都沒有定價，在程式的撰寫上增了不少麻煩，但是玩家們在玩這個遊戲時，會發現每張卡片究竟值多少錢，自己願意花多少籌碼去買這張卡片這個思考過程會變成一個相當有趣的經驗。而NPC在這方面因爲加入了我們實戰的豐富經驗，所以初學者也可以在拍賣場上看看NPC喊價的方式，自己做個出價的參考。





：看來這種「漫天叫價、就地還錢」的設計似乎滿有趣的，但是一百多張不同的事件卡片，在遊戲中使用的時候會不會讓人覺得相當繁雜？



：呵呵，因爲當初設計這個遊戲的紙上版本的時候，並沒有考慮到卡片「制式化」這個問題，所以才會有各種不同類型奇奇怪怪卡片的出現。但是在做成電腦遊戲時，經過整理的所有卡片都有其脈絡可尋，我們在正式版的手冊中也會對一些「大哥級」的卡片做一些特別的介紹。其實當玩家朋友們熟悉一些基本卡片的使用方式之後，會發現卡片真愈多愈好哩！



：現在市面上許多「大富翁」類型的遊戲都有許多格位，我看「超級酒店大亨」的格位好像比別的遊戲少些？



：這是我們參考過不同案例的此類紙上及電腦遊戲，在經過許多次的規劃測試之後才做成的決定。因爲許多電腦上的大富翁類遊戲都有一個共同的缺點，就是沒有意義的格子太多。玩家們一定會有這個感覺，在玩這類遊戲時，大部分的時間是擲個骰子，然後看電腦自己在玩，往往自己玩個十五秒，卻得看電腦對手玩一分鐘。爲了讓遊戲節奏緊湊一些，所以我們在格位的規劃上將所有沒有意義的格子通通拿掉，這樣玩遊戲的人才不至於辛苦蓋了一個不錯的產業，卻因爲地圖太大的關係，走來走去總沒有人光顧。我認爲將這類遊戲「純化」是一個非常重要的觀念，「超級酒店大亨」在這方面可以說做得非常成功。



：我看「超級酒店大亨」的地圖和一般的這類遊戲也有很大的差別，它這種曲線前進的地圖有什麼特別的意義嗎？



：之所以會選擇以曲線方式來表現地圖，除了避免沒有意義的格位死角之外，也因爲整個遊戲的調子在美術表現上是偏向於華麗而有童趣的。只要玩過的朋友應該都會對於「超級酒店大亨」的美術風格留下相當深刻的印象。因爲我們在設計這個遊戲時，程式是採用65535色的繪圖底層，所以每個小東西在遊戲中都會有相當飽和的色調及美觀的外型。在界面的設計上也力求一致，像遊戲中的「軟糖」按鍵就是依據這個觀念而設計的。



：提到「產業」這個重要的元素，在「超級酒店大亨」裡是不是有一些和別的遊戲不一樣的特別設計呢？



：因爲「超級酒店大亨」在設計時，「自由化經營」是一個最基本的原則，所以幾乎所有的「產業」、也就是遊戲中的酒店都可以在任何合於規定的格子上做動作。比如說你現在走到地圖西邊一個可以建房子的格位，但是只有在東邊有產業，這時還是可以將房子蓋在東邊自己的產業上，而且只要身上有錢，一次想蓋多少棟就可以蓋多少棟。這樣自由興建產業的觀念，可以讓玩遊戲的朋友們多花一點時間在思考興建產業的策略上，而不會像一般的「大富翁」遊戲那樣，走到哪蓋到哪。另外遊戲裡也提供了一組亂數的「地契產生器」，可以讓玩家在每次進入遊戲時都可以玩到不一樣酒店規模的地圖。



：謝謝你提供這麼多的遊戲設計經驗，以這個遊戲目前的進度來看，應該離上市時間不遠了吧？



：是的，我們現在正在從事最後的測試，大家看到這篇報導的時候，「超級酒店大亨」應該已經已經在貨架上看得到了吧。謝謝各位！









辣片追緝令

Sega Saturn 全新移植版本

卒業戀愛篇

自「純愛手札」在日本颳起一陣「戀愛旋風」之後，新型態的戀愛模擬遊戲亦隨之出現，先前的「戀愛物語」就是融合養成遊戲與戀愛模擬遊戲的大作之一。在強勢的戀愛風吹襲下，「卒業戀愛篇」的身影率先抵台，搶先為所有玩家模擬這人生中的一大要事—「談戀愛」。

記得前後兩代「卒業」遊戲中登場的十位美少女嗎？您是否深深喜歡著其中的某一個角色呢？告訴您一個好消息，現在您將可以與她們談一場轟轟烈烈的戀愛。在「卒業戀愛篇」中，您將不再扮演她們的老師，而是化身成一位英俊挺拔的少年，周旋於十二位個性迥異的美女中。



▼飆車可別忘了我唷！



▲現在賣東西的小姐都這麼兇嗎？

曲折的戀愛、多線的劇情

「卒業戀愛篇」是一款完全模擬戀愛過程的文字冒險遊戲。男主角新條隼人是一個嚮往飛行的高三男孩，利用暑假來到新宿的叔叔家，一邊打工、一邊製作熱氣球，當然也將與遊戲中十二位女主角，發生一段段曲折優美的愛情故事。

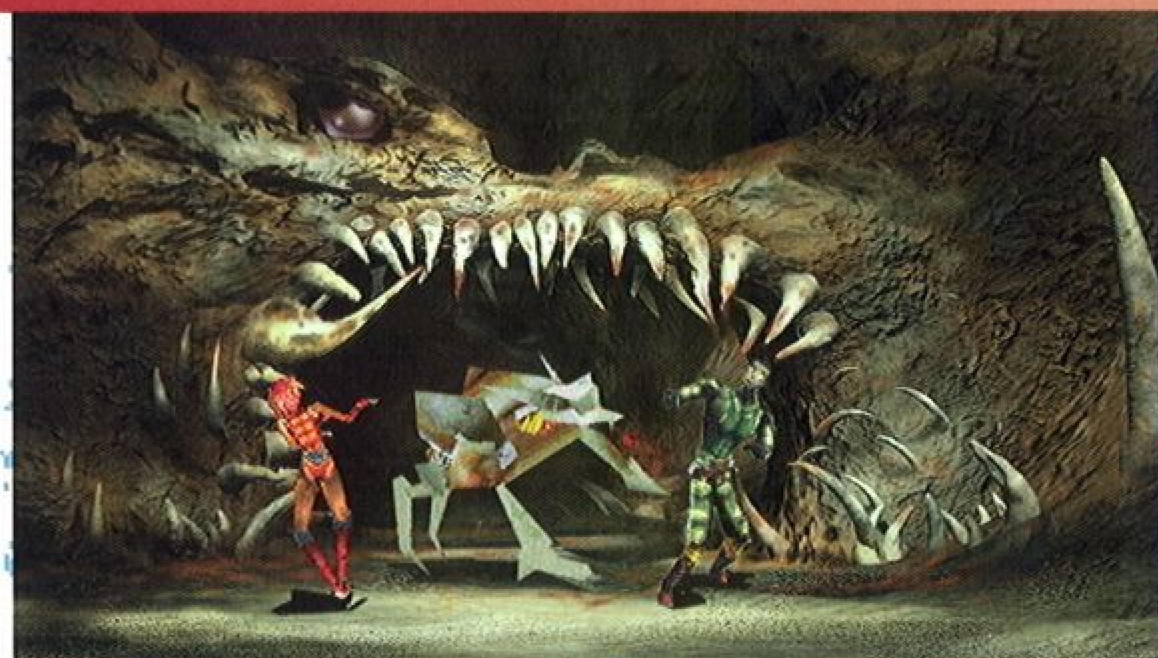
在這款遊戲中玩家將化身成男主角，與「卒業」系列中出現過的十位美少女，外加新登場的横山惠、西川眞樹展開接觸。在遊戲中玩家們將可充分「模擬」如何與異性相處，從一次次的對話中建立彼此間的友誼，相知、相惜進而相守。多線式的發展與結局，端視您如何對待這些女孩，您可以選擇與放浪不羈的莎歐莉成為一對；也可以接受志村麻美活潑的愛情。

本款遊戲曾經在Play Station與Saturn的版本中大受歡迎，PS的版本中只出現了七位女主角，而SS的版本中則完全收錄所有的十二位女主角。華義國際此次進行中文改版的正是全新的SS版本。相信喜歡「卒業」系列美女的玩家們，絕對不會錯過這個與她們「談戀愛」的機會，而且還隨遊戲限量贈送足業戀愛篇的紀念手錶喔！聽說只有5000支請玩家們要好好把握。



來飽餐一頓吧！

遊戲類型／AVG
發行版本／光碟版
設計公司／華義國際
發行公司／華義國際
使用平台／WIN 95
發行時間／十一月十五日
硬體需求／
★機種：486以上
★記憶體：16MB
★音效：S
★模式：SV
★操作：M/K

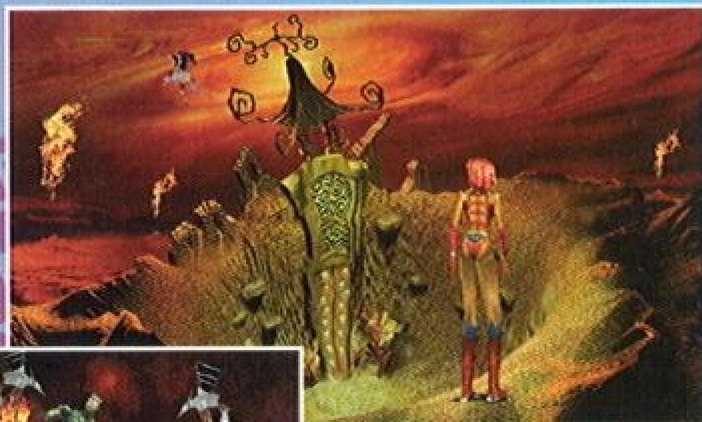


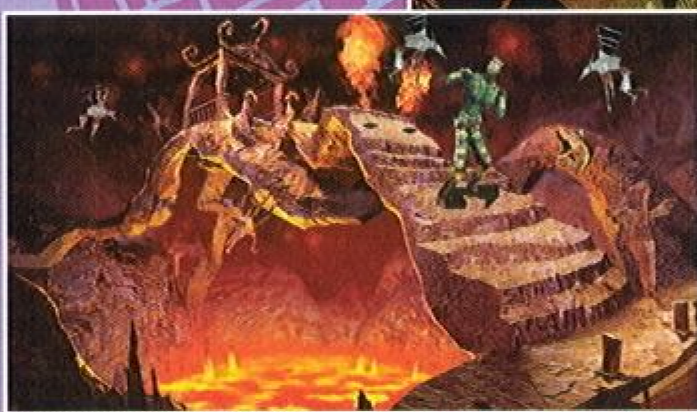
般若魔界之東林篇

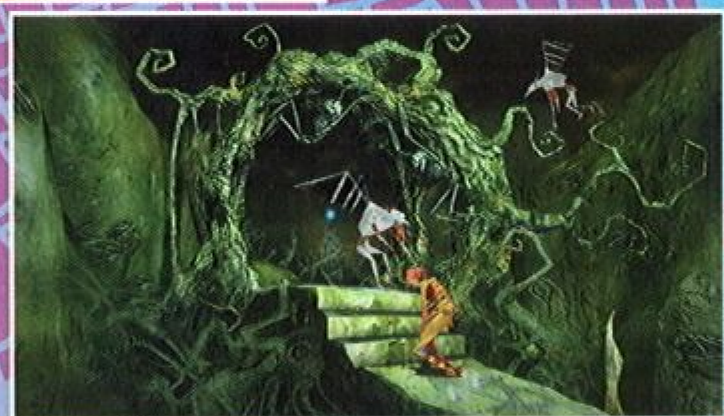
遊戲類型／動作
發行版本／光碟版
設計公司／昱泉國際
發行公司／第三波
使用平台／WIN 95
發行時間／12月
硬體需求／ ★機種：P-100以上 ★記憶體：16MB ★音效：S ★模式：SV ★操作：K/J

來一趟魔界之旅

昱泉國際繼「塔克拉瑪干－敦煌傳奇」享譽國際之後，終於在各方引頸盼望之下，又將再次推出年度超級鉅作「般若魔界」進軍國際遊戲市場。如果您曾經為「古墓奇兵」中女主角在水中游泳的英姿以及她矯健的身手而著迷，或是您曾在夜深人靜的月夜中為「惡靈古堡」肅殺的氣氛所感染而覺得毛骨悚然。那麼您一定不會想錯過昱泉國際耗時兩年精雕細琢，即將在年底推出的年度經典巨作─「般若魔界」，在這片斥資將近新台幣四千萬的動作冒險網路遊戲中，您將可以完全體驗扮演三個不同角色共同合作尋寶探險、過關斬將的樂趣；玩家也可以兵分三路，各自探索詭局多變的魔界。



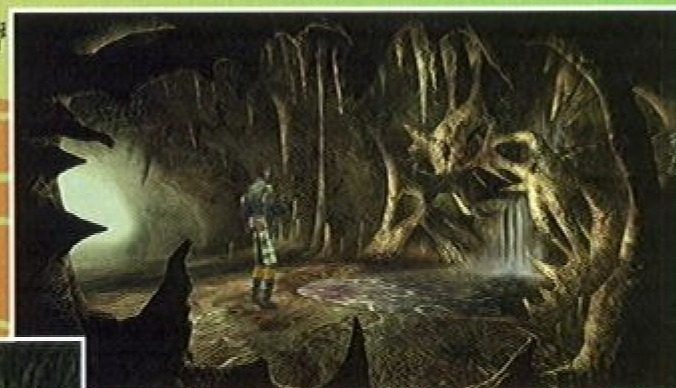




▲冒險即將展開
◀各式場景穿插於遊戲中
▼哇！完蛋了…

結合動作冒險挑戰你的極限

就在大夥以為已經完成任務而稍微鬆懈的時候，才忽然發現原來真正的高潮才剛開始呢！這就是「般若魔界」所想帶給玩家的新挑戰，遊戲總共區分四個世界：「東林」、「西金」、「南沙」、「北海」，分別代表了「生命」、「財富」、「慾望」、「權力」，每一個世界都還可以分為三個層級，讓玩者可以在不同的世界、不同的層級中，享受不同的經歷與樂趣。





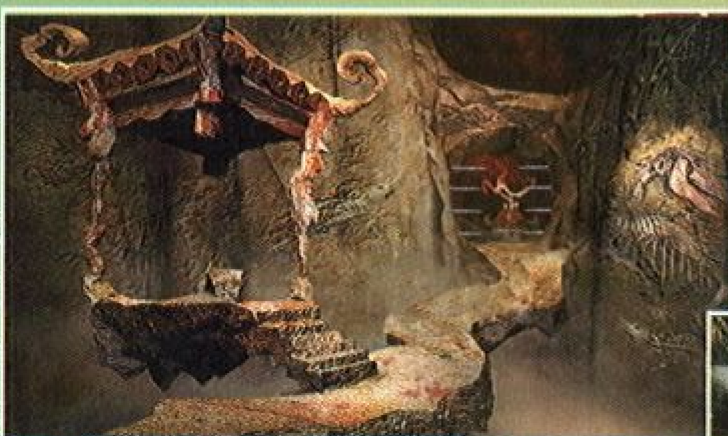


▶又要面對什麼難題呢？
▼東林
▲骨頭滿天飛

更重要的是，為了順利達成任務，玩家一定得要在四個世界中交叉來回的克服各式挑戰，取得各項所需的寶物神器，才有破關的機會。所以不論是甫踏入魔界者，亦或是已經深入地底熟悉魔界的玩家，也都還會有不同遊戲深度的遭遇、樂趣以及不同的結局。

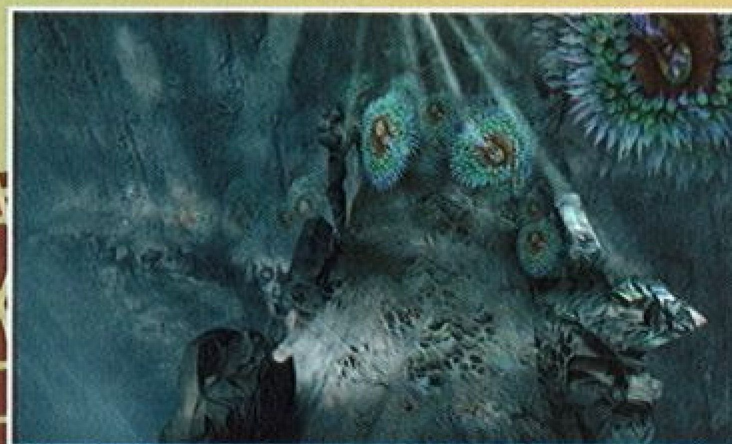
地底中的魔界隱藏著…

西元2175年，核戰爆發後，人類面臨生存的浩劫，唯一的希望，就暗藏在魔界地底深處，而就在人類陷入瘋狂之際，一組神祕學家從考古的經文中，發現了這項被隱藏的陰謀：原來早在一千年前，人類的心靈已經被惡靈逐漸蠶食，因爲有惡靈的誘惑，所以人的心靈智慧不斷加速沈淪，一發不可收拾。而主導這項陰謀，指揮惡靈的就是居住地底魔界，無惡不作的Yamaraja（梵語中「地底魔王」的意思）。神祕學家從經文中也發現，在一千年前，曾有一位證得佛法的高僧，在無量定境中預見這場浩劫，他以高深的無上般若智慧，寫下救贖人類心靈的唯一咒語，並把它刻在經過佛力加馳，超高能量的水晶之上。

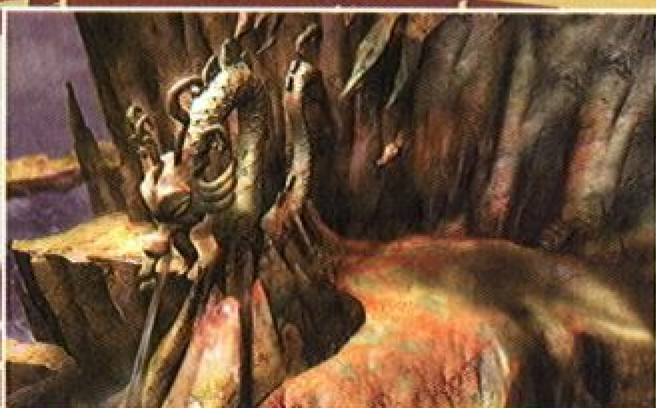


▲南沙 ▼北海 ▶西金

只有供養這塊「希望之石」，並持誦其上的咒語，才能夠從惡靈的控制中回復清醒；只可惜，這塊關乎人類存亡的「希望之石」，並不曾受到人類的保護，反而在高僧圓寂之後，被魔界的Yamaraja奪走。Yamaraja雖然奪走「希望之石」，卻無法破解高僧的佛力，將「希望之石」毀壞。Yamaraja只好將「希望之石」藏在地底深處，並設下重重機關，嚴防人類盜取。Yamaraja知道，一旦人類找到「希望之石」，重新以愛重建地球，魔界的力量將迅速崩潰。







▲場景鋪陳相當華麗

說說般若魔界的奧祕吧！



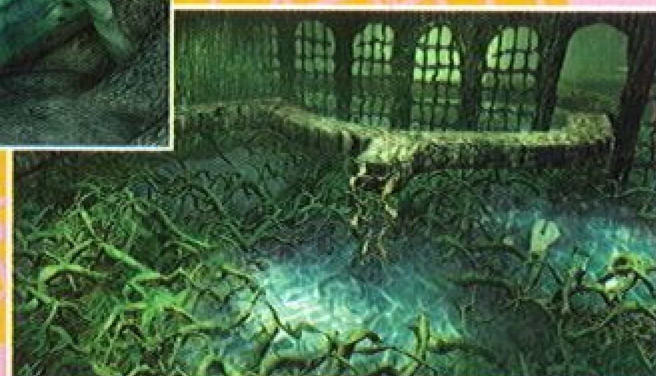
▲每個地區都有自己的特色

在「東林」世界中，玩者會著遇到海蛇、怪樹藤以及樹鬼等多種不同怪物的攻擊，您得在危機四伏的情境中找尋過關的神器以及入口。而當您好不容易完成第二層的艱鉅任務後，您會暮然發現原來第三層竟然是在一個意想不到的地方。爲了讓玩者可以從容的在重要關卡來去自如，您可以使用特殊寶物「子母石」快速的在時空中轉變位置；您若是需要武器，就得要找到各式各樣的武器模具，趕赴「西金」礦石世界DIY自行打造武器；最具特色的是您還可以在「般若魔界」中養不同種類的小鬼，只要您到得了「北海」世界取得適當鬼種，就可以飼養苦力鬼爲您分勞，防衛鬼替您抵擋鬼怪的攻擊等等，但是別忘了，天下沒有白吃的午餐喔！當然您也別錯過「南沙」世界的任何會讓您嘆爲觀止的一景一物，只要能通過沙蟲、飛鬼等鬼怪的層層考驗，您已經又向成功邁向了一大步。千萬別忘了爲了順利達成任務一定要在四個世界中交叉來回克服各式挑戰，取得各項所需寶物神器。

爲了人類的重生，爲了尋找「希望之石」，深入地底、直闖入Yamaraja的魔界中，肩負挽救人類最後機會的您，在令人無法呼吸的危機中，隨時有喪命的可能。這次行動是成功？是失敗？人類能逃出毀滅的宿命嗎？無上般若智慧會再現人間嗎？誰也無法預測…



▼水中也有一番天地



▲充滿了奇幻的景物



決戰中國象棋2

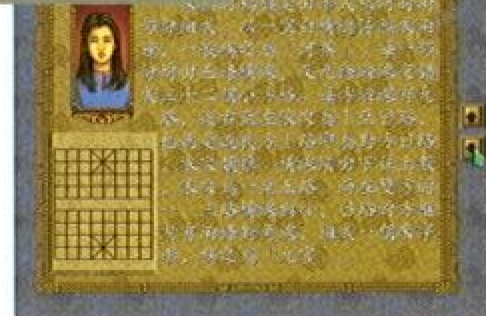
發揚傳統文化…

中國象棋是咱們中國的國粹，也是國人引以為傲的棋奕，光看32顆棋子，在橫十縱九的棋盤格子內，就能變化出各種奇妙玄幻的招式，無窮無盡，就夠教人日夜沉迷於斯，使志鑽研。現在就有一套堪稱劃時代的中國象棋代表作－「決戰中國象棋貳」，咱們就來為各位介紹這套遊戲吧！

你是象棋的門外漢嗎？沒關係，遊戲設有教學模式，從最基本的棋盤概說、棋子的介紹、擺法、走法、吃法、子力大小、棋步讀法等等，以最深入淺出的教法，讓所有的玩家都能很快的就融入象棋的世界。此外如果你是棋藝的箇中好手，那麼遊戲中收錄的開局的招式介紹與分析、殘局棋譜的介紹與分析、名家的對局資料庫，將會大大滿足你對棋藝知識的渴求。



◀人物造型



▼棋盤說明

棋盤設計變化多、動畫精緻顯特色

現代的遊戲除了內涵好以外，還要有良好的聲光效果，本遊戲竭盡所能的想賦與象棋一番新的面貌，光是棋盤遊戲畫面就可分為五組靜態和兩組動態的不同模式，每種棋盤都有符合各自特色的名稱，像「石破驚天」是以大理石頭所精心雕刻成的棋盤；「天羅地網」以樹林為背景，而棋盤卻是以蜘蛛網形成，棋子是瓢蟲造型；「魔大地幻」則是以古戰場為假想棋盤，配上古色古香的3D立體棋子，營造出人類與魔獸大戰廝殺的魔幻情境，非常的有意思。

若玩家以動態模式來進行遊戲，所有棋子的行動或吃子都將以3D動畫來表現，而且一顆棋子吃不同的棋子時會有迥異的招式動作，相當的華麗。例如護衛在將帥之側的士武功高強，只要士出手殺得敵人遍甲不留；炮會以火球術轟敵人；文質彬彬的象則以深不可測的法術讓敵人命喪黃泉！







各種棋子的代表人物

遊戲類型／益智
發行版本／光碟版
設計公司／太極工作室
發行公司／智冠科技
使用平台／WIN95
發行時間／未定
硬體需求／ ★機種：486以上 ★記憶體：8MB ★音效：S ★模式：SV ★操作：K/M



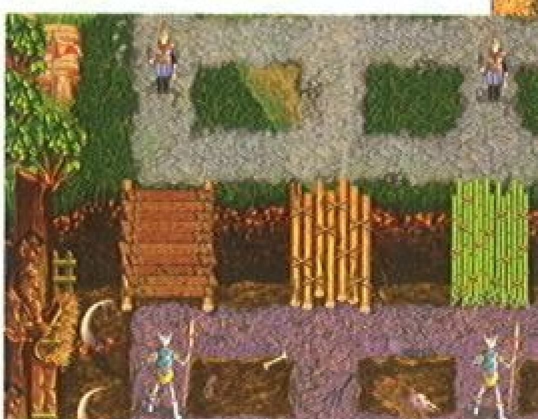
象棋世界妙無窮、網路邀遊訪名師

您是否覺得自己是一個孤單的象棋迷呢？在忙與盲的社會中，想要找個能和你一樣有閒情逸緻人好好對奕一盤的人似乎少之又少。其實愛好象棋的大有人在，只是他可能是在遙遠的地方而無法與你下盤好棋。但在科技日新月異的今天，這些小問題都將迎刃而解，「決戰中國象棋貳」支援了目前最發燒的網路連線功能，玩家可利用IPX、Modem、Direct Link等連線方式來下棋，還能在遊戲進行當中與對手交談。遊戲提供了「英數」、「倉頡」和「注音」三種輸入方式，玩家可盡情的利用自己所熟悉的輸入方法來與對方交談，如果你覺得自己的打字速度太慢，別怕，遊戲還附有「語庫」功能，遊戲本身已內建一些較常用的詞句，例如催促、發牢騷等詞句，此外玩家也可利用一般的文書處理自行建立屬於自己的語庫，這樣一來就不怕打字太慢而罵輸人家了，帥吧！

除了網路的模式，遊戲還有自由對戰模式、象棋大戰模式及教學模式等。自由模式可讓玩家選擇電腦所提供的人物與之對戰，此外還能讓玩家自由設訂電腦的棋力及屬性。在正式參加大戰之前，自由對戰不失為一個臨陣磨槍的好機會。而在象棋大戰模式中就是真正實槍荷彈的比賽，遊戲提供了八名不同的電腦好手要和你一爭棋王的封號，這些人物都有不同的智力、攻擊力、防禦力和反應速度，且性格不一，有人對棋譜有專精的研究、有人往往不按牌理出牌，各式各樣花招百出。因此和不同人對奕，必須使用不同的戰略，才有勝利的可能。



嚴陣以待



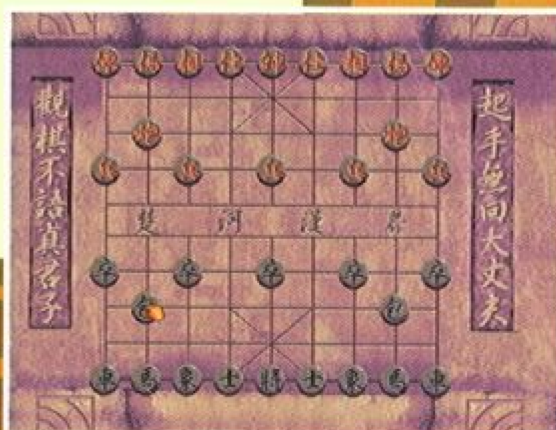
學習象棋遊戲中…

其實象棋可以說是一項有智慧的遊戲，古人稱讚一個人常用「琴棋書畫樣樣精通」這句話，表示棋藝與琴、書畫同等並列，可見得中國人對於象棋的熱愛。象棋一局棋可分為布局、中局和殘局。這三個階段互相牽連，任何一個轉接點處理不當或是布局不夠縝密，在最後的決戰關頭就會一敗塗地。象棋的變幻無窮，能鍛鍊我們的思維，加強我們分析與戰略佈局的能力，像這樣一個優秀的棋藝活動需要你我來加以發揚光大。看不懂「包5進1」、「帥六平五」？嗯，那有一點遜哦，最好買套「決戰中國象棋貳」，包你不僅看懂一些怪里怪氣的棋譜，還可下一手好棋呢！







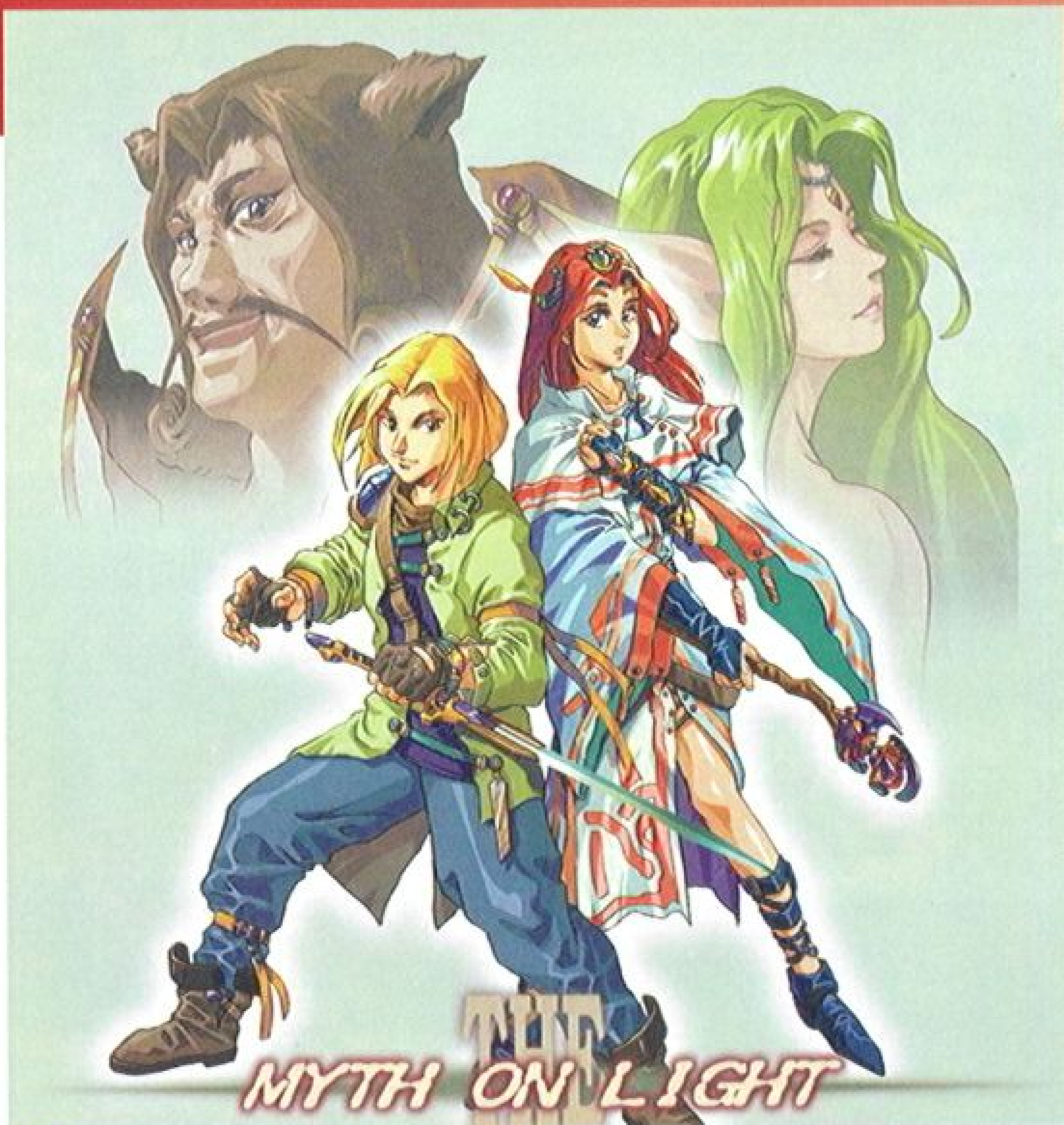


▼石破天驚

▲得到冠軍了

▶賽程表

◀嚴陣以待



新乞丐王子

沙特王國，一個充滿綠意、生意盎然的國度，在國王英明的領導下，人民都過著安和樂利的日子，雖然國王的領導能力有目皆知，但其子嗣－史蒂芬王子卻好吃懶做，討厭宮中繁瑣且嚴謹的教條束縛，整天都只在想如何偷懶，如何玩樂，如何不讀書…諸如此類的事。

當乞丐惹大禍

一日趁守衛不注意時偷偷的溜出王宮，來到了繁榮的城裡時，遇到了一個像貌與他極爲酷似的「乞丐」，於是史蒂芬心中產生了一個念頭，何不與這個「乞丐」交換彼此的衣服，利用「乞丐」的身份在城裡好好的玩上一陣子，尤其是當一個富有的「乞丐」，然後再交換回來，正當史蒂芬暗暗的爲自己的聰明感到佩服時，不知背後有雙邪惡的眼睛正在望著他，一股黑暗勢力正逐漸的籠罩著整個王國…



▼想不到主角在大馬路上就睡著了

▲王子與乞丐的命運交接點



◀ 咦？那個才是王子？

精雕細琢的人物

遊戲中人、怪物、路人甲、路人乙等所有人物的動畫表現爲之細膩，在畫面中可以清楚看到主角及其它人物一些逗趣的表現，喜、怒、哀、樂、悲、歡…（懶得寫了）；怪物的張牙舞爪都表現的淋漓盡致，玩家的眼睛一定會被這些畫面給勾引喲！

在遊戲的故事流程中，玩家會陸陸續續得到一些攻擊武器，就好比最先得到的是一把彈弓；玩家在使用那些攻擊武器打倒怪物後，玩家會得到一些經驗値，而隨著經驗値的提昇，使用攻擊武器的熟練度也會隨之成長，進而衍延出一些特殊攻擊招式。玩家也就可以依照此一系統的設定，在遊戲中越戰越勇囉！

▼在洞窟中與蛇髮女相遇



▲新一代浦島太郎

遊戲類型／角色扮演
發行版本／光碟版
設計公司／全崴資訊
發行公司／漢堂資訊
使用平台／WIN 95
發行時間／十二月
硬體需求／ ★機種：未定 ★記憶體：未定 ★音效：未定 ★模式：未定 ★操作：未定



各種魔法與怪物的相性…

遊戲戰鬥畫面中的各種怪物都具有其屬性的設定，同樣地玩家的各項魔法也擁有其屬性的變化；其屬性有風、土、水、火、光明、黑暗等六大屬性，這六大屬性有其相剋的鏈結，環環相扣。所以玩家在使用魔法攻擊怪物前，先了解怪物的屬性，再以其相剋屬性的魔法加以攻擊，此時所產生的攻擊效力將會大幅提昇，玩家只要善用此一道理的方式進行遊戲，就可較輕易地過關斬將囉！

玩家所操作的主角在魔法修練到較上級時，就可以學得各種召喚術；但是想不到連那些不起眼的怪物也會使用召喚術，眞是令人捏一把冷汗；綜觀整個遊戲，爲了推向全年齡層的銷售，所以在對白文句方面就比較沒有修飾，屬於較輕鬆的童話故事陳述。



▶大地圖的場景



◀哈！哈！搖身一變，變成蝙蝠俠了





屋內的場景

圖形操作指令：

於狀態視窗及戰鬥視窗中，所有指令及道具皆以圖形表示。這個精心的設計，可以使玩家在遊戲中更容易上手。玩家不必一買到這套燙手的GAME時，還要TRY個一陣子才正式進入遊戲，玩家可以用看圖說故事的精神，直覺地了解到所到手的道具或其指令爲何意，玩家應該不會把火藥當作是麵包給啃了吧！那可是會把肚子給脹爆的。這種圖形操作指令對玩家來說是個很具親和力的設計。



▼看我這個大力士，我使勁地推



▲看那副德性，主角又得到一樣道具了

無金錢制：

所謂的「一分錢逼死一條英雄好漢」相信各位英雄在玩其它款的RPG時，常有爲了買個武器而拚命地打怪物，累得把英雄變成了狗熊；一個兒不小心狗熊又變成了干貝熊之時（陣亡之意），看到減半的金錢氣的快變成超級賽亞人，打了整夜連個武器也買不著，英雄頓時變成了可愛的黑輪熊貓…（又扯遠了）…這款RPG的中指…錯了！是宗旨才對，生態保育協會爲了不讓玩家一天到晚欺侮那些可愛的怪物，所以上天（就是偶啦）就讓這款遊戲的主人公不必再爲了金錢而到處奔波。



▼在城下的美麗景色

▲咦！櫃子上有把鑰匙，要怎麼拿呢？



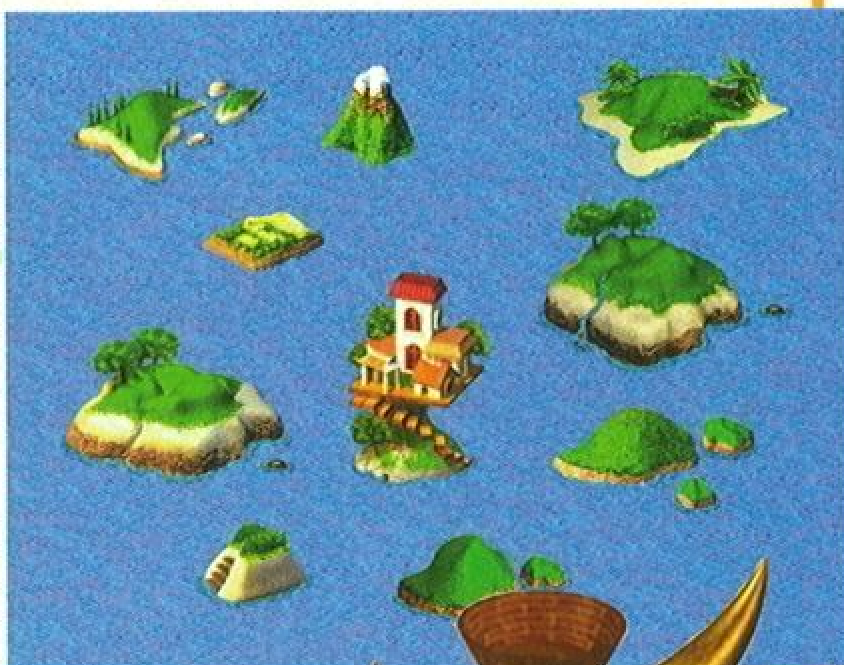




歡樂大航海

與眾不同的大富翁

本遊戲是以十六、十七世紀海上探險時代爲背景，您將扮演當時著名的航海家率領一支冒險艦隊，爲您的國家去發掘新大陸開拓新海彊，當您離開祖國後，在茫茫大海中祖國不會給您任何的後援，你只有好好的經營您的船隊，建設新大陸、壯大船隊、防衛您的對手，並乞求上帝給您一點好運氣，看是否能在海底找到一點寶藏，或是僥倖逃過海盜船、海怪的追殺。當您歷盡艱險回到祖國時，國王將會給您晉升官階或是給予小小的獎勵，讓您有再次出發的勇氣及信心。





歡樂大航海是款創新融合策略、作戰、交易、尋寶的大富翁遊戲，遊戲全程由3D專業的美術人員全程製作，將帶給玩家立體視覺的全新震撼。



遊戲類型／益智
發行版本／光碟版
設計公司／立體派
發行公司／立體派
使用平台／WIN 95
發行時間／十二月上旬
硬體需求／ ★機種：486以上 ★記憶體：8MB ★音效：S ★模式：SV ★操作：M

匠心獨具的新玩法

遊戲可分爲單人遊戲及多人遊戲兩種，單人遊戲除了可選擇當時海權強國西班牙、荷蘭、英國、葡萄牙等國之外，爲了增加趣味及可玩性更增加了中國、法國、日本、德國、義大利、韓國等國可供選擇，您選定所要的國家後，電腦將會自動安排對手與您較勁，若爲多人遊戲時每人可選擇自己想要的國家，其餘未被選取的國家將由電腦進行管理，之後採大富翁式的回合制輪流進行遊戲，當您佔領所有的新大陸時，遊戲將會出現勝利畫面。

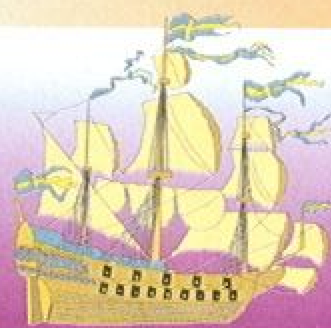
進行遊戲時，只要您的艦隊先到達新大陸，便可將它佔領，佔領後便成爲殖民地，在殖民地上可從事建設、採集、或船艦調度等指令，在建設方面可依您的策略來建造木材廠、鐵礦廠、造船廠、修船廠、採集場等，其中木材廠及鐵礦廠可以生產提供造船所需的建材，造船廠可以依您的需要建造不同種類的船艦，修船廠可修復您受損的船艦，採集場會自動採集特產而各地特產產量種類各有不同；在船艦調度方面可依需要進行調度。

當您的艦隊到達他人的殖民地時，可繳交過路費或直接發動戰爭，發動戰爭時由雙方船艦開炮互擊，將對手所有船艦擊沈便可佔領本地。若被敵人擊敗則要繳交雙倍過路費，若不分勝負則雙方船艦各自歸隊。





辣片追緝令



千變萬化的謀略戰

精心設計了二十種不同謀略，妥善的運用謀略是您反擊對手的利器，也是您克敵致勝的關鍵，如「導航」可移動艦隊到想去的地方、「激勵」作戰時激勵本艦隊士氣，可增加火力、「誤導」誤導對方船隻航向陸地使其損失船隻、「測位」可告知何處有寶藏、「背叛」使對方船隊某些船隻背叛到我方等，可供您巧妙運用。

本遊戲更企劃了數種特殊角色，有橫行四海的海盜船、神出鬼沒的大、小海怪、危險的百慕達漩渦、破壞力超強的海龜…等不時出現並破壞您的船艦，讓您氣得直跳腳，但別擔心也是有好的角色會助您一臂之力，如發現浮貨會得到金幣或特產，商船可以與您在海上進行交易，而翼龍會帶您去任何地方，而在飄流的玻璃瓶中可能會藏有神奇的特別獎（十分特別）…等，這一切都等待您自己去體驗了。

七種功能不同的特殊島嶼讓遊戲更有變化，骷髏島是提供買賣二手船的地點，金銀島提供您放手一搏賭一把，迷霧島則有隱士贈您謀略，復活島使您的船艦煥然一新，不夜島24小時買賣貨物，風之島可用便宜貨跟土人換取高價值的貨物，龍蛇島可以跟其它小艦隊的船長交談，或許有人會慕名加入您的艦隊。爲了提供您不同的挑戰樂趣，本遊戲巧妙安排了三大關卡，讓您盡其所能發揮各種手段，並完成國王交付給您的神聖使命。



遊戲畫面



專業動畫的新風采

遊戲場景全部採用3D模型製作，使畫面看起來更具有立體感，炫麗的海上風光，數十艘中古世紀的華麗戰艦，四十餘個各具特色的島嶼，數十種栩栩如生的海洋生物，使您猶如置身於十六世紀的海洋之中。在人物造型方面，是經由造型設定人員按照各國特色進行紙上設定，再交由3D模型師進行製作，在模型師嘔心瀝血的製作下，紙上的人物一一躍上遊戲中，成爲遊戲的主人翁－您所扮演的角色。

動畫的部份，採用目前最先進的動畫技術來進行製作，您可以看到精緻可愛的3D模型搭配優美細膩的動線穿插在3D動畫中，您或許會很驚訝，這動畫是國外做的嗎？別懷疑！國內動畫界高手正式跨入專業遊戲製作，爲國內遊戲製作開創了一個新的典範。



精緻的人物造型與島嶼設定





邪神

故事起源——武林記事406年

十六年前一個腥風血雨的深夜，一陣嬰兒洪亮的啼哭聲從草叢中傳出，驚動了正因爲躲避追殺而趕路的黑衣漢子。當他將嬰兒從草堆中抱出，嬰兒的哭聲驟停，並張大了眼睛望著黑衣漢子。突然間黑衣漢子像是想到什麼似的仰天長笑說道：雙兒，妳的血海深仇有人可以報了。他聲音中埋藏了無限的委屈與悲恨，這一股恨意與嬰兒眼神中天眞的笑成了極大的對比與諷刺。

十六年後塞外寧靜湖畔出現一位伶牙俐齒的俊美少年，沒有人知道他打哪來或師傅何處，只知道他與家中的一位老頭子在多年前來到塞外後便相依爲命至今。老頭對少年的教管十分嚴厲，但少年卻總是一副屌兒啷噹的樣子。老頭一直都不准少年踏入中原半步，直到有一天老頭收到了一封神秘的信，突然一反常態叫少年到中原去調查一些事，就這樣這個外貌瀟灑，性情天眞的少年展開了他的中原之旅，但他卻萬萬沒想到這竟會改變他的一生…



▼一夫當官萬夫莫敵

▲鹿死誰手殊不知

豐富的人物與場景地圖

玩家在遊戲中扮演的當然是這位英俊少年—莫邪。在冒險旅途中會遇到許許多多的NPC總計在600個以上。玩家將會從這些市井小民的口中得到許多寶貴的資料。製作小組特別在遊戲中加入了類似遊戲領航員的人物。避免一些粗心的玩家因爲漏掉了某些資訊而導致無法過關的窘況。

遊戲場景從寒風凜凜的塞外到春風靄靄的江南、有熱鬧的市集、陰森的洞穴、海外荒島等總計125個大小場景待玩家去探險。場景構圖上特地請到了專業的人員來製作原畫，在遊戲繪圖上採高解析製作，所以無論人物的表情或場景中的花草樹木都表現的非常細膩。邪神中共有多達百餘段的完整動畫，您將會發現平時表情嚴肅的人物，在進入動畫時變的非常的爆笑。音樂特地請到大陸專業的音樂人士寫曲，讓玩家悠遊於遊戲間。



▼龍捲快打

▲氣焰囂張唷！

遊戲類型／角色扮演
發行版本／光碟版
設計公司／全崴資訊
發行公司／漢堂資訊
使用平台／WIN 95
發行時間／十二月
硬體需求／
★機種：未定
★記憶體：未定
★音效：未定
★模式：未定
★操作：未定



幽默輕鬆的對話

在編寫故事劇本時，製作小組大膽採用『支線爲主，主線爲輔』的編劇手法，也就是說如果玩家只是一味的往遊戲主線去發展，將會搞得自己一頭霧水，莫衷一是。必須仔細的由每一條支線去進行遊戲，才會漸漸發現主要的劇情架構。最後將由玩家自行彙整故事結局。玩家可以依自己的方式來進行遊戲，而非被遊戲操控。

常常有人將RPG的人物對話戲稱爲『廢話系統』，原因無非是對話太過枯燥或冗長。在歡樂邪神的製作過程中，製作小組特地爲每個人物（包括路人甲，村民乙…等）設計出個性，人物會依自己個性說話，絕不是隨便套兩句廢話便過關了事。雖然整個遊戲圍繞在主角與周邊角色的互動關係上，但不時會穿插一些爆笑事件，玩家會發現即使貴爲武林至尊也還是會有脫線的時候，畢竟遊戲是輕鬆的，斬妖除魔之際輕鬆一下也無妨。

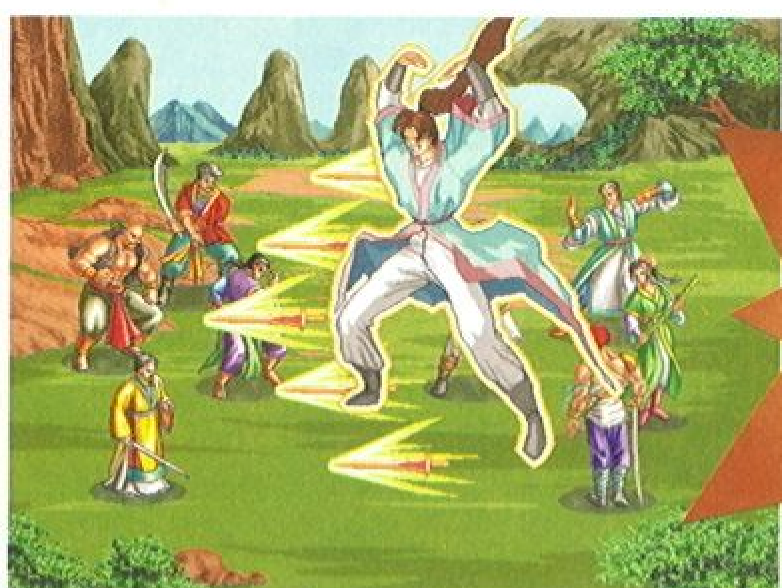


▶過橋去囉！

▲有仇報仇沒仇練身體



怒髮衝冠嗎？



哇！好厲害的工夫！

首創 可關閉練功系統設計

製作小組這一次爲人物屬性特地加上擬眞系統，爲的就是讓遊戲進行的更合情合理所以進行戰鬥時，玩家會發現這場戰役不再只是遊戲，而是一場近乎眞實的眞人快打。除此之外，邪神的製作小組爲玩家體貼的設計出可關閉的練功系統，只要玩家不想練功時，在系統選單中將練功系統關閉，那麼除了劇情安排的人物外，玩家在行走大地圖或鄉鎮連接地圖時，就可以高枕無憂。不必再被『砍一刀就死，待會又出現』的小囉囉氣的半死。

邪神無論在劇情、場景、人物上都屬於大型製作。相信喜好中國武俠RPG的玩家可以拭目以待。還未玩過武俠RPG的朋友也可以試試這一套新型態的遊戲。



◀鄉下地方對身體好喔！



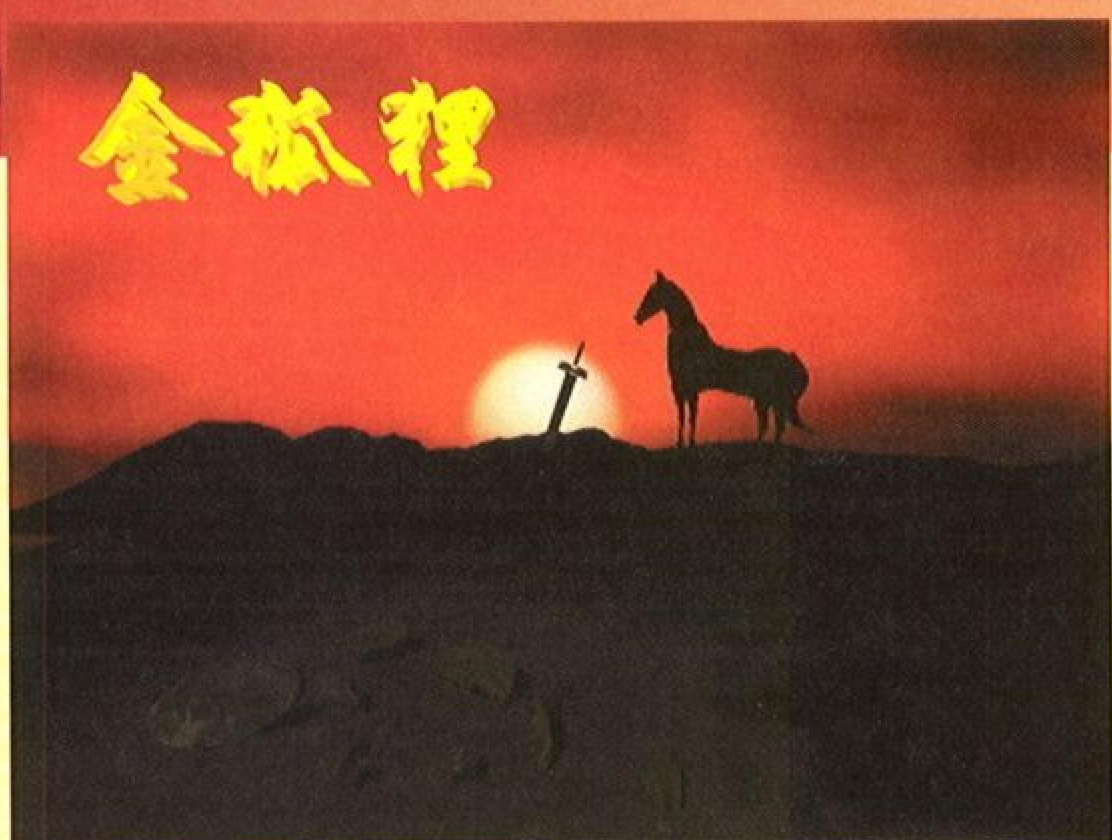
▲火焰大挑戰



▲看我的無敵密技



▲廝殺的不可開交



金狐狸
復仇之路



身爲義氣堂唯一有可能挑起振興重任的劉家二少爺，絕不能忘記自己肩頭的責任，我一定要找出殺死我父親的眞兇，無論敵人有多麼陰險、狡猾…。諸位不要以爲這是一個偵探推理式的冒險遊戲，這可是個不折不扣的武俠RPG《金狐狸》。這個遊戲的劇情雖然一開始就充滿懸念，但是想到頭痛的地方倒是並不太多，而讓玩家廝殺的滿頭大汗、左右手忙得不亦樂乎的地方倒是比比皆是。



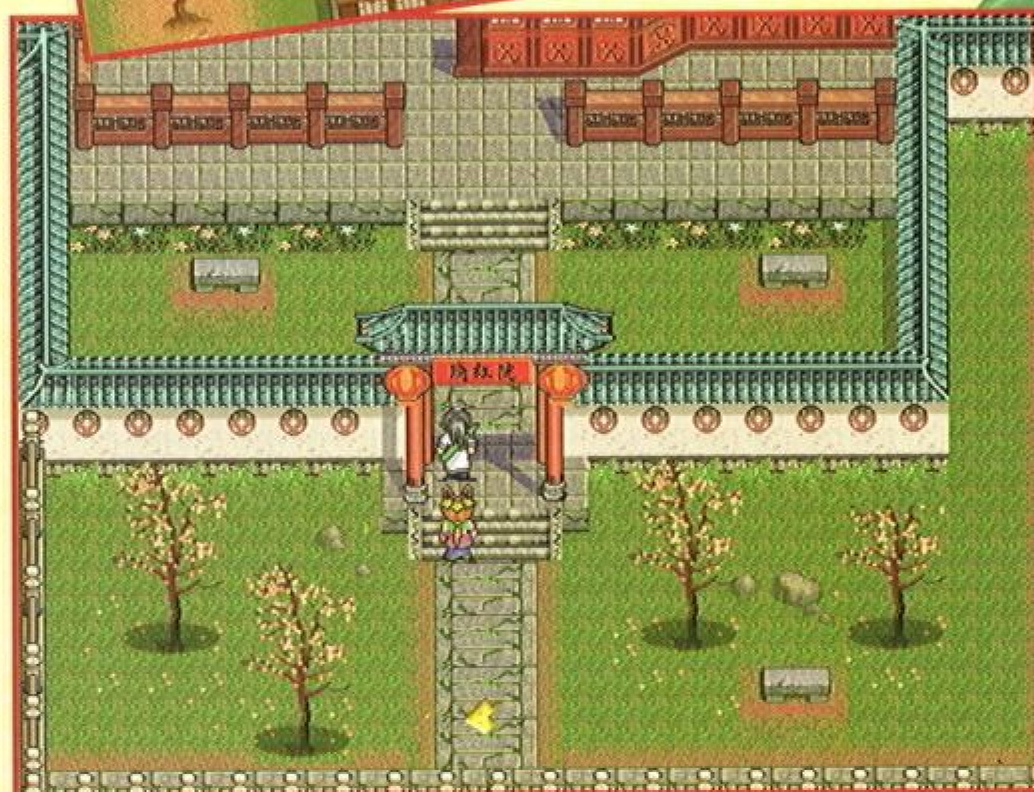
對話訊息

《金狐狸》是盤古公司的新作，遊戲採用了640×480 256色高解析畫面，遊戲中小俠客及小俠女等卡通造型皆經過精心設計，遊戲的地圖也是相當的精雕細刻。尤其是那些古色古香的亭台樓宇及其中的擺設，給玩家的感覺是每一件都是名貴古董。從遊戲內容來看，循著劉浪闖蕩江湖這一主線，遊戲地域跨度還是相當的大，從長安到藥王谷；從大木島到洛陽城，途經紫櫻集鎮，最後到權力幫的最後老巢封疆山莊，各種大小城市以及山谷大海等自然景觀都能盡收玩家眼底。因此玩起來絕不會像那種在一個場景中的一兩間房子裡繞來繞去的那麼小家子氣。





華麗精緻的畫風



遊戲類型／RPG
發行版本／光碟版
設計公司／盤古
發行公司／仕積
使用平台／DOS
發行時間／未定
硬體需求／
★機種：486以上
★記憶體：8MB
★音效：S
★模式：SV
★操作：K/M



全新戰鬥方式……

作爲一個RPG遊戲，《金狐狸》可以說給人耳目一新的感覺，它完全摒棄了那種一有戰鬥就切入戰鬥介面開打的作法，而是採用了先進的即時戰鬥。在戰鬥中玩家如果遭遇到敵人，畫面的左上角就會出現遊戲主角的肖像和表現生命値及魔法値的兩根柱狀條，此時玩家可以控制主角前往攻擊某一敵人或是逃離敵人，完全實行打得過就打，打不過就跑的原則。不過就如眞實的戰鬥一樣，很有可能因爲附近有很多敵人，搞得不好就被一堆人圍住猛扁，那可就兇多吉少了！所以這種戰鬥方式是非常符合那些有一定戰鬥水準玩家的口味的。

另外爲了體貼玩家符合該遊戲的武俠特色，遊戲仍保留了RPG戰鬥中的那些練功升級的精華部份，相信玩家看到劉浪和秋波兒在自己的調教之下各種武功猛升，功擊威力大增之時，一定會在心裡高呼：眞是過癮啊！另外在戰鬥中，玩家所控制的主角要發狠招扁敵人時，再也不必像從前那樣打開選單選招了，玩家只需按設定的1-5個熱鍵就可發出相對應的狠招來，這一點對於那些玩多了街上格鬥遊戲的玩家來說，一定是非常樂於接受的。



至於地圖場景的部份，雖然還稱不上場景宏，但已絕對可以讓你有海闊天空任鳥飛的感覺。



各種自然景觀盡收玩家眼底



與衆不同的RPG遊戲

說起RPG來，玩家往往就會說RPG嘛！就是到處逛逛，得到一些信息，然後繞很多很多的迷宮；踩到許許多多的地雷式敵人，然後不斷的打就可以了。最後許多人都以爲RPG玩的就是迷宮和四處發現一些線索尋找答案。於是那些天生對迷宮之類沒什麼好感的玩家，就會對這類遊戲產生免疫力，不過相信您在玩過金狐狸之後一定會說，哇！原來 RPG裡也可以玩這些的…。



屋內擺設古色古香



兩人一路行經洛陽城



靈劍傳奇

靈劍既出，誰與爭鋒

靈劍傳奇是一部奇幻的武俠角色扮演遊戲，故事中主角們必須進仙界，闖鬼城，由於故事中的主角段丰是靈劍的再世傳人，他受到靈劍前世魂魄的召喚，必須找到鬼城中靈劍前世的魂魄，才能夠知道靈劍的下落以及控制靈劍的方法，而且他找到靈劍之後，還要請仙界的龍王解開靈劍的封印，而這一切都是重重的難關。

剛開始主角段丰並不知道如何進入鬼城，於是在尋求線索的情況之下，碰到一名美少年慕容尋可以幫助他，因緣際會的讓咱們的主角遇見許多個性分明的人物，也使得故事更加錯綜複雜。相信玩家們心中不免有所疑惑，那就是用來鎮壓邪氣降妖除魔的正義之聖劍－靈劍，最後爲什麼最後會插在靈劍的主人段丰的身上，究竟爲什麼靈劍要封印住自己的主人呢？嘿嘿泰騰科技的製作小組，這次又要賣關子了，玩家們請想想看吧！



◀慕容尋（女裝）◀段丰◀雪嬋

鬼城鬼影，仙界仙境

靈劍傳奇當中的串場動畫運用了大量的3D動畫，包括靈劍散發出一團靈氣圍繞在劍身；玩家身處於陰暗古老的鬼城中時，還有靈劍被龍王施法解開封印的絢麗3D動畫，以及靈劍發出奇異功力的精彩片段，都是一般中國古裝角色扮演遊戲當中不可多得的技術，由此可見其製作之用心與獨特。在鬼城中特別製作了陰冷的場景氣氛，而鬼城中的鬼居民可是都沒有腳的唷！移動方式都是用飄的，甚至還有些是奇型怪狀的鬼怪，十分新鮮有趣，在仙界當中呢，則以虛無飄渺的風景與雲霧描寫仙界當中的仙境。

戰鬥方面採用圖塊來表示，視角是四十五度角，攻擊招式有全螢幕的特殊攻擊效果，以及程式上的特殊技巧，完整呈現戰鬥當中的振撼效果。所有的人物造型都很柔美可愛，飄逸的蝴蝶精雪蟬，會許多華麗的法術；憂愁如冰雪般的美麗女鬼月夜夫人，靈氣逼人不讓任何惡人逃過她的法眼；俏皮可愛的龍女擁有巨大的神力，排山倒海呼風喚雨；段丰從原本的木訥無知最後成爲歷盡風霜的江湖俠客；以及原本是女扮男裝的少年慕容尋，在重重的機緣下終於恢復女兒身；靈劍傳奇的場景隨故事張力而產生許多不同的變化，也有許多有趣的人物與故事情節，是一套不可錯過的角色扮演遊戲。



雪嬋武功招式



▶含櫻

遊戲類型／RPG
發行版本／光碟版
設計公司／泰騰
發行公司／泰騰
使用平台／DOS
發行時間／十一月上旬
硬體需求／ ★機種：486以上 ★記憶體：8MB ★音效：S ★模式：SV ★操作：K



辣片追緝令

試試不一樣的動作射擊遊戲



戰區88

角鬥的軌跡

角色扮演類的遊戲一直是大多數玩家又愛又恨的遊戲類型，劇情不外乎是斬妖除魔、拯救世界或是王子和公主從此過著幸福快樂的生活，而續集則是世界好景不常，不久又陷入水深火熱的日子當中，之後又有勇者出來拯救世界…等等諸如此類週而復始、千篇一律的劇情。您是否覺得這樣重覆的劇情已經失去原有的新鮮感？現在玩家將能有不同的另類新選擇，何仿試試射擊類遊戲，相信將帶給您新鮮刺激的全新感受。

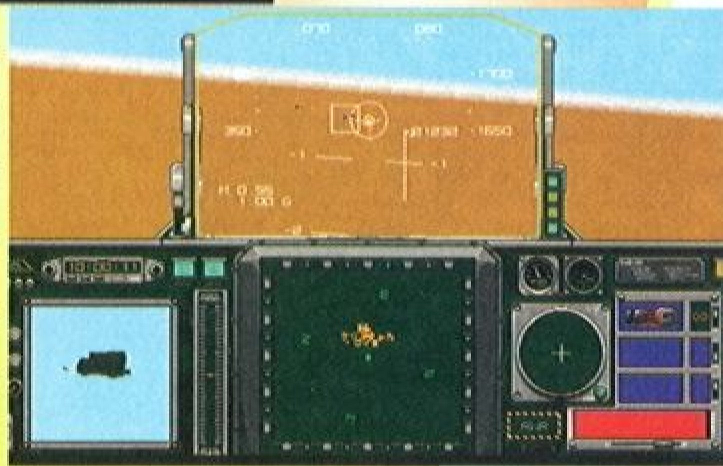


想重獲自由？除了金錢，否則一切免談！

遊戲劇情是在主角回國時被神崎（主角的好朋友）設計陷害開始，之後主角悄悄地被出賣而簽下賣身契、送到沙漠之國亞斯蘭，而後加入外籍部隊…；以後主角必須幫亞斯蘭工作三年，過著求生不能、求死不得，如同地獄般的佣兵生活。玩家們也許會問：在這種事事講求民主的時代，主角可以選擇不要做啊！但這也是這遊戲的重點，如果要離開部隊的話，指揮官會告訴你，只要繳出一年五十萬的美金，也就是三年共得繳出一百五十萬美金，就可重獲自由。而且如果在任務期間違抗命令的話，一次還要罰款五仟美金！且剛開始玩家僅有美金二仟元和一架輕型小攻擊機，遊戲規則可說是相當嚴苛，必須要完成任務，才有金額不等的報酬可拿。



◀指揮官-薩基

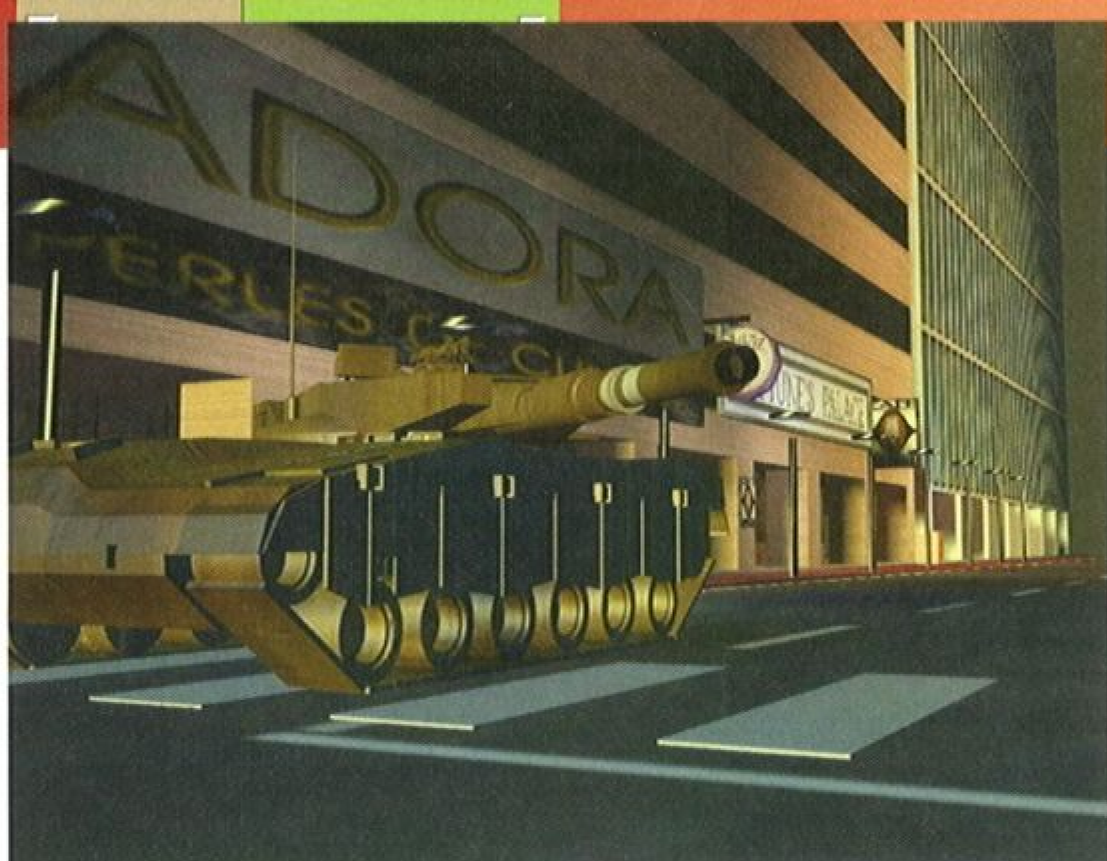


▼緊張刺激的射擊畫面

為了往後的自由而奮戰不息！！

遊戲的訣竅在於玩家必需不斷地達成任務，賺取報酬更換新的戰機，才能順利完成任務；任務內容五花八門，且有些戰機非常刁鑽，必需擁有高超的駕駛技巧及立即判斷的能力，才能一一克服。基本上來說，這是個極爲誘人的動作射擊遊戲，遊戲的動人之處在於擁有多采多姿的特別任務，能夠滿足玩家多變、追求刺激的需求。在這款遊戲中，沒有任何事是絕對的，最重要的是要考驗玩家的技巧、信心及判斷能力，只要有自信，還有什麼艱難的任務能令玩家怯步的呢？總而言之，只要是喜歡射擊遊戲的玩家，應該都會愛上這個遊戲的。

遊戲類型／動作射擊
發行版本／光碟版
設計公司／Family Soft
發行公司／彩虹高科技
使用平台／DOS
發行時間／12月初
硬體需求／
★機種：486以上
★記憶體：8MB
★音效：S
★模式：SV
★操作：K/J



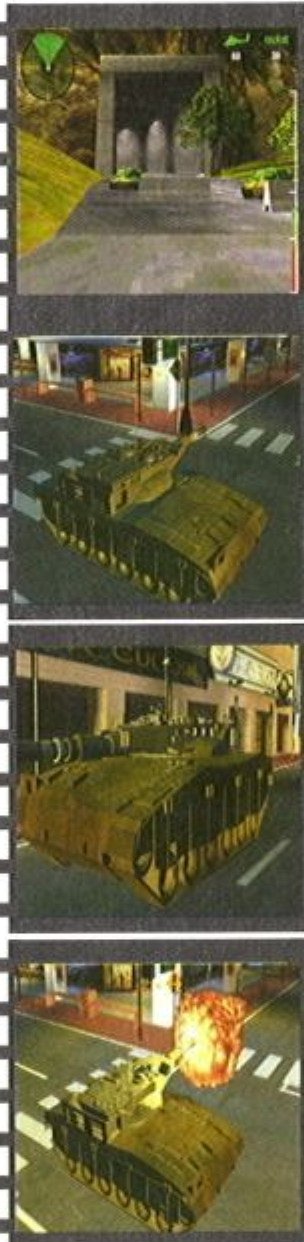
鋼鐵戰場

誰是正義？誰是邪惡？

玩家在遊戲中扮演反叛軍的角色，隸屬薩隆共和國第九陸軍裝甲師，西元2006年年底赴邊境進行鎮壓反抗軍的暴動，由於求功心切而採取速戰速決策略，於數十天中鎮壓了9個城市，在鎮壓的行動中，第九陸軍裝甲師確實執行政府命令：清除所有可疑分子，鎮壓結束後總計反抗軍戰死2258人、被俘104人，而平民死傷高達19854人。

國際間對此殘忍鎮壓共同發表譴責，一致要求薩隆政府對此事件負責，眼看一場更大規模地暴動即將發生。薩隆政府面對此一眾怒難犯之境，決議犧牲小部份人的權益，宣佈解散第九裝甲師，並且將連長以上軍官交由軍事法庭懲處，且快速地調派大軍突襲第九裝甲師，第九陸軍裝甲師在無預警的情形下傷亡慘重…。

遊戲開頭動畫





飛行中的直昇機編隊

真實的世界

現今遊戲界中最熱門、最吸引人目光的肯定是3D虛擬實境技術，透過顯示與音效的完美組合，玩家在遊戲中可以享受如電影主角一般的刺激冒險，而「鋼鐵戰場」這套遊戲便是將視效、音效相結合，透過最新發展的3D引擎，運用了TextureMapping技術來增加各項景觀的眞實感，與GouraudShading技術營造出栩栩如生的自然光線，再加上3D多邊形技術雕塑出種種高大的建築，讓你對3D遊戲的印象完全改觀。



爲了考慮各種配備的玩家，本系統提供了數種不同的解析度及設定讓玩家選擇，假如玩家使用的是最低需求配備的PENTIUM-90電腦，可以將解析度調低，提高遊戲的流暢度，但是，強烈的建議玩家要配一張3D加速卡，高階的PEMTIUM或PENTIUM PRO加上3D加速卡可以使玩家的看到完美逼眞的視覺效果哨！

◀ 慢慢接近敵方基地
▼ 敵方卡車已是囊中之物！



遊戲類型／模擬射擊
發行版本／光碟版
設計公司／光畫科技
發行公司／光畫科技
使用平台／DOS
發行時間／十二月下旬
硬體需求／ ★機種：P-90以上 ★記憶體：16MB ★音效：S ★模式：SV ★操作：K/M

辣片追緝令



除了毀滅，什麼都不想！

發現敵方重裝甲坦克隱藏在僞裝網中！

相信許多愛好戰爭遊戲的玩家常常會碰到一個問題：想嘗試操作著強力戰爭兵器在戰場痛宰敵人大軍，但是一看到一堆複雜的操作指令及眼花撩亂的儀表版，玩家大概很難提起興趣花時間去研究吧？「鋼鐵戰場」將要幫助玩家解決這個問題，遊戲中，玩家除了毀滅，只有破壞，玩家只要運用幾個按鍵便可靈活的操作，然後以迅雷不及掩耳的快速攻擊重挫敵軍。

遊戲中採用3D動作射擊的方法，除前後左右移動外，尚可利用全方位轉動砲塔攻擊敵人。為了將感覺充分融入到摧毀的快感上，特別強調遊戲的寫實性，在遊戲中見到的多數物件均可以被破壞，不論在都市、基地、森林、峽谷、平原上，玩家不但可將所見的敵人予以打擊，對於核電廠、電廠、工廠、大橋、鐵塔、路檔、汽車、樹木的物件均可將之擊毀，但先決條件是必須要有充足的彈藥，否則一味享受催毀的同時導至彈藥用盡，若一時補充不到彈藥，再次遭遇敵人時，可是會十分狼狽的逃跑唷！



▲核電廠一角

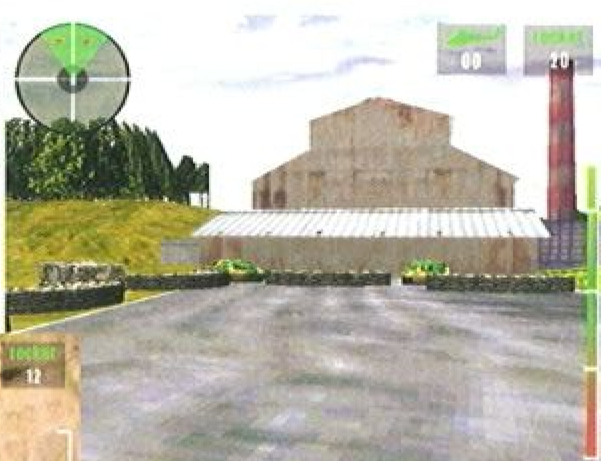


◀殺入敵方基地！

耐玩度高乎！

判斷一個遊戲的好壞，除了看遊戲的畫面是否精美、音效是否眞實外，遊戲的耐玩度是十分重要的。「鋼鐵戰場」嘗試運用許多的方法來增加遊戲的耐玩度。首先，「鋼鐵戰場」帶領玩家走出陰深的古堡、地窖、迷宮，玩家應該已經不耐終日在暗無天日的地方作戰了，有時爲了看清楚敵人在何處，甚至還要調螢幕亮度，眞是受罪！而在「鋼鐵戰場」中，玩家將目睹高聳的峽谷、萬丈的深淵、繁華的都市、起伏的丘陵、茂密的森林以及一望無際的平坦草原，有時天氣狀況不佳時，玩家甚至還會在陰雨、濃霧中作戰哩！

在兵器作戰方面，玩家可以看到各式外型精美的先進坦克、裝甲車、飛彈車、直昇機、潛艇與巨型碉堡等等兵器，爲了達到完美的畫面效果，所有兵器外表均有迷彩塗裝，而且行動時的車身有上下顛頗的運動感。音效方面，玩家可以清楚聽到敵方的砲彈從身邊呼嘯而過，或在一排坦克旁震耳欲聾的發射砲彈聲，讓你有如置身於眞正的戰場！最後，在遊戲玩法方面，「鋼鐵戰場」擁有完整的劇情以及任務介紹，而不是像一些遊戲中的殘酷玩法：說一聲“GOOD LUCK！”，便把玩家丟向戰場。如果玩家想嘗嘗協同作戰的滋味，可以用「鋼鐵戰場」支援的DirectX連線方式，找一下三五好友，來個八人連線大戰！



▲敵方嚴陣以待！

◀敵方坦克利用樹木作爲掩護！

▼終於見到敵方的電廠了





天使爭霸

由娘子軍領銜主演的唷！

與一般即時戰略一樣，『天使爭霸』有著方便的操作、清晰易懂的介面，一隻滑鼠就可以從安裝到開始玩遊戲。這是一個『巾幗爭霸』的戰略遊戲：各種兵種（除了特殊系列如船、艦、神獸系以外）清一色由『美眉』貫穿全場搏命演出的遊戲。在外星、異形、獸人、人類、現代武器的爭霸殺戮以後，你是否已經厭倦了這些了呢？那麼這次您要像古時候的兵法家一孫子一樣，指揮著一群漂亮的『美眉』來打仗了。

遊戲中每一種兵種不再像其他同類型的遊戲一般模糊不清，因為要表現出『美眉』的特色，每個人物的大小都特別調整過，不會再像以往遊戲小兵種一樣，模糊成一團的。所有的人物全部都是專業人士造形設計師設計過後，再以3D模型製作而成，保證讓您耳目一新、而且每個動作細緻而流暢。



群魔亂舞



海戰

種類繁多的兵種…

各種兵種有各種兵種的獨立造形，如光明一族的基本戰士和黑暗一族的基本戰士，就有很大的差別。而且還可以生產不同等級的兵種，以戰士來說，就有基本戰士、神劍戰士、鎧甲戰士以及最高級的聖靈戰士，而這些兵種都是在戰士訓練所訓練出來的。據側面消息顯示，還有很特殊而巨大的兵種，像是神龍、麒麟、鳳凰、玄武、人魚等，各種兵種在玩家沒有下指命的時候，還會有其特殊的招牌動作，免得老是站著無聊嘛！



◀即將開打



▶造型都各有特色

遊戲類型／即時戰略
發行版本／光碟版
設計公司／歡樂盒
發行公司／歡樂盒
使用平台／DOS
發行時間／十月
硬體需求／
★機種：P-90以上
★記憶體：16MB
★音效：S
★模式：V
★操作：K/M



別出心裁的建築…



圖素物件

戰士訓練所一故名思義，就是用來訓練戰士的地方，在這裡您可以訓練出漂亮的『美眉』戰士，作爲攻擊、防禦之用。而弓箭場就可以訓練出等級不同的弓箭手來。當然，您若花了大筆的銀子爲訓練所升級並蓋間武器研究所的話，自然可以訓練出更出色的『美眉』一作戰力更強、更耐打的戰士。另外還有海軍訓練所可以生產海軍，如果有召喚所，還可以生產傳說中的美人魚戰士來呢！而且召喚所召喚出來的超級兵種可是第一流的作戰單位，只不過…這些兵種可是很貴的喲～

在特殊的兵種出場前，會穿插一動令人驚心動魄的串場動畫。例如在神龍出場時您會在一個大湖上面看到平靜的湖水面上，緊接著神龍由湖面升起…，其他的特殊兵種像是麒麟、鳳凰等，都有其精心設計的動畫來表現氣勢不凡的出場，光是這幾段動畫就値回票價了。



▲啊！不行了投降

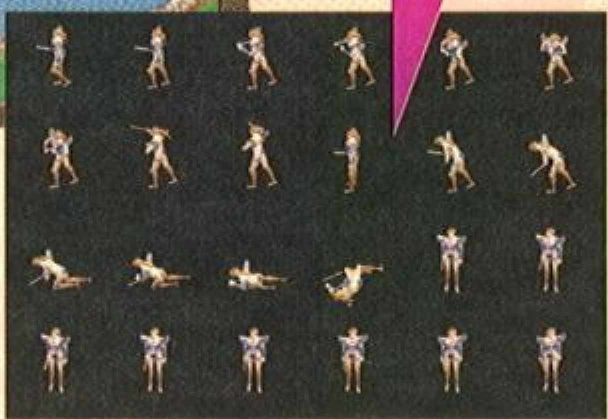


▼存檔的設計也別有一翻風味

優美動聽的音樂…



巡邏



動作一覽

『天使爭霸』除了優美動聽的主題曲之外，另外還有十幾首雄壯、激昂的戰鬥背景曲，以及讓您在緊張不已的戰鬥後，輕鬆一下的音樂。全部都是以CD音源作爲輸出裝置，如果您的音效卡沒有CD音源的話那就…，在語音、音效上也有一定的水準，是委託國內金鐘獎得主富國錄音室全程監製而成的。所以每種不同的兵種，有每種不同的聲音，有的溫柔婉約有如黃鶯出谷、有的細膩中帶著豪放、有的熱情、有的冰冷…一次讓您聽個夠！遊戲共動用了數十位專業美術設計人員、數位程式設計師、加上數位頂尖的專業企劃人員以及專業音樂公司通力合作，秘密進行爲期二年半的開發工程。

另外遊戲地圖中還有一些令人驚喜的小寶箱，打開了會有您意想不到的收獲哦！怎麼樣？很期待吧！目前遊戲已經相當接近完成的階段，請大家拭目以待一歡樂盒最新的即時戰略遊戲—『天使爭霸』！



房子就是這樣蓋好的

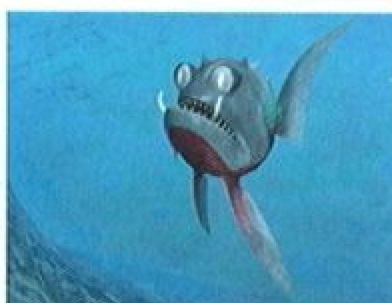
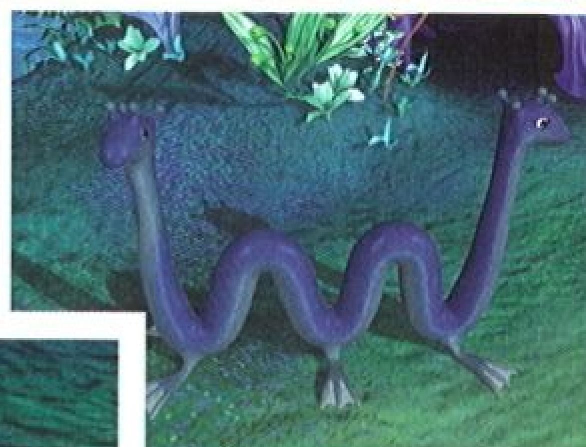
FUJITSU

送給女朋友的最佳禮物 根據顧客回函統計，男女比例是1：6。是所有軟體產品中最受女性歡迎的寵物軟體。送她一套，必能讓她更加愛你。

繽紛世界




新場景「祕密入江口」





fin fin 淘氣盒

特價920元



內附：
- ◆日本原裝FIN FIN玩偶
- ◆CD光碟片（螢幕保護程式、桌布、新場景「祕密入江口」場景DEMO）
- ◆貼紙
- ◆著色本

最新場景「水上樂園」

祕密入江口＋雷姆河畔、雙光碟

你想看FIN FIN洗澡、抓魚、變色、游泳嗎？在新的場景…『水上樂園』中：「密秘入江口」、「雷姆河畔」，FIN FIN將帶您到耀眼奪目的水上世界，輕鬆漫遊屬於您和FIN FIN的水上嘉年華！

11月上市 **定價999元**

FIN FIN 家族俱樂部：http：//www.hwaei.com.tw

歡迎信用卡線上購物！

卒業 戀愛篇
Crossworld
-for Windows-

首發紀念版，内附卒業紀念手錶
限量5000套，值得珍藏



您談過戀愛嗎？您想了解複雜的女人心嗎？

卒業 戀愛篇 Crossworld -for Windows-

卒業系列美少女完全收錄！





戀愛遊戲再度登台

日本戀愛風強力颳向台灣！繼「戀愛物語」之後，再度讓您捲入愛的旋渦中。您談過戀愛嗎？您想瞭解複雜的女人心嗎？想試試酸甜苦辣的戀愛滋味嗎？「卒業戀愛篇」幫您模擬一切戀愛情節。



與「卒業」美少女共同編織愛情故事

卒業系列兩代主角全員報到，外加神秘女郎橫山惠、西川真樹，一共十二位美少女等著您的追求。清純美麗、驕傲蠻橫、天真活潑、楚楚可憐...各種不同性格的角色，挑戰您的泡妞技巧！



電視遊樂器加強版本移植

大受歡迎的電視遊樂器版本移植，再將主角增至十二人（原版本七人）。新版本擁有更多線的劇情發展、更完整的故事結局，遊戲性大幅提昇，絕對值得您一玩再玩、一「追」再「追」！

十二位日本超人氣聲優專業配音

L.E.D 強悍的電腦AI

即時戰略＋商業革命＝

商業爭霸 THE L.E.D. WARS

為人類的生命及公司的利益而戰！

- ●可無限制的創造作戰單位及生產建築、增加遊戲勝算
- ●超大作戰地圖，絕對超越現今同類型遊戲
- ●合乎人性的自動管理功能，所有生產單位，例如：電場、播種車、採收車等・・・都會自動工作及生產，免除你手忙腳亂的困擾！
- ●專爲及時戰略遊戲的好戰份子所設計的超強電腦AI
- ●大量獨特的作戰單位，包括：陸、海、空及兩棲各式新型武器
- ●16關單機任務及超過20關的連線任務
- ●完全支援多人連線：MODEM連線、一對一、IPX區域網路及INTERNET 8人連線功能
- ●地圖編輯功能，創造你自己的新戰場








讓你措手不及的及時戰略遊戲

12月10日發行

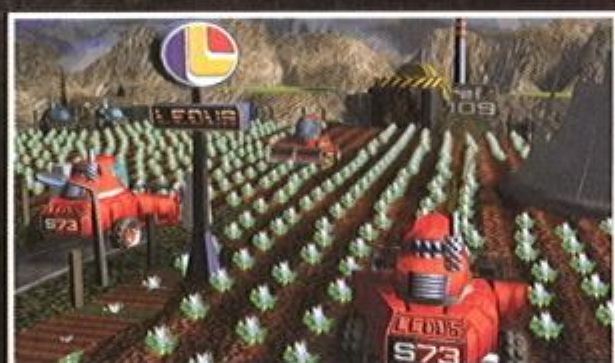
先比爲快

時間：12月7、14、21、28（星期天）下午1：00～5：00
地點：天王星資訊廣場（台北市民生東路五段184號2F-7）
電話：（02）766-4336
獎品：每週前三名送LED商業爭霸軟體一套

現場配對、一切免費













華義國際
休閒軟體・最佳品牌

北區：北市吉林路144巷11號 TEL：(02)581-2672 FAX：(02)581-2699
中區：台中縣烏日鄉烏日村大同路65號 TEL：(04)338-0287 FAX：(04)338-0285
南區：高雄市新莊仔路604巷3號 TEL：(07)348-7350 FAX：(07)348-7351

華義遊戲網：http//www.hwaei.com.tw

養成遊戲的經典名作即將登場！

化腐朽為神奇，還是讓神奇變成腐朽？全憑您一念之間⋯



文靜的女生畢業後竟然變成 **脫星**？
笨笨的女生居然考上 **一流大學**？
單純的女生會變 **黑社會大姐頭**？
風騷的女生會甘心成為 **賢妻良母**？
口才差的後來變成 **名主播**？



最難搞定的女學生

比起一代來，卒業2代的5位女生更潑辣、更活潑、更難搞定。





最嚇人的課外活動

別以爲女生只會參加校慶、運動會、話劇比賽這類正當活動，女生們也會學大人抽菸、到色情場所當公主，到危險的海邊玩水⋯



最多重結局的故事

文靜的畢業後不一定靜，風騷的畢業後不見得騷，笨學生也可能會開竅，好學生也有可能加入黑社會⋯身爲老師的您，要懂得依個性因材施教，個別輔導喔。



最專業的中文配音

張信哲的音樂總監(陳宇寰先生)，親率5位專業配音人員賣命演出。





華義國際
休閒軟體・最佳品牌

北區：北市吉林路144巷11號 TEL：(02)581-2672 FAX：(02)581-2699
中區：台中縣烏日鄉烏日村大同路65號 TEL：(04)338-0287 FAX：(04)338-0285
南區：高雄市新莊仔路604巷3號 TEL：(07)348-7350 FAX：(07)348-7351

華義遊戲網：http//www.hwaei.com.tw


卒業II
Neo Generation
雙光碟首發紀
念版，現賺9800円
內附日本原版『卒業2』
遊戲完整光碟，讓你體驗日
本女聲優原音演出，
限量5000套
移植SEGA SATURN全新版本

超真實兇殘即
死亡的威力倒數計時





連續幾個月來在國外雜誌或是網際網路上這款遊戲不斷引起玩家們熱烈討論他的消息。「趕快出爐完成吧！！等著看他造成轟動吧！！」死亡的威力正在倒數計時中。《殺無赦》12月15日全省同步上市。

超級真實的技術

超寫實的鏡頭：

不像一般遊戲的靜態視野，遊戲中您將可以任意調整視野。除了可以繞圈或迴轉從各角度觀看作戰單位外，像是拉近距離觀看血腥的互毆，也可以從遠距離欣賞一列兵馬在荒涼的地形上前進。



Tel：(02)5812672　http：//www.hwaei.com.tw

時戰略－殺無赦

中12月5日在台上市



超寫實的物理：

當爆炸或衝擊造成的碎裂物被推往空中，會以眞實的拋物線飛行，斷肢殘骸或岩石合地心引力的往山下滾去。另外，爆炸的震波會把你的隊伍衝的東倒西歪。

超寫實的天氣：

3D粒子效果雪、灰燼和雨點會將火焰熄滅，也會將單位移動後在地上留下的軌跡遮蔽。遊戲中隨著季節不同，你的戰略也要有所調整。

超寫實的光影：

忠實地表所有的兵種單位、結構物、特徵地形、投擲物即天空的雲所造成的動態陰影、或是水面微波起伏中的光線反射。

myth
THE FALLEN LORDS

Eberouge

戀愛物語

感謝玩家支持
銷售突破30,000套
加贈戀愛物語
滑鼠墊一個











想談戀愛先玩戀愛物語

遊戲特色

- ■第一階段：幼年期和多數同伴以修得魔法為中心。
- ■第二階段：描述主角青春期的種種際遇為中心。
- ■隨著時間成長，每位人物的相貌也隨之變化。
- ■學園中除了讀書、戀愛也是重要課程，創造的魔法也會隨之深奧神秘。
- ■人物造形由知名漫畫家北爪宏幸設計加上豪華配音團的日本原音演出。
- ■由日本新人氣歌手「渡邊眞方」演唱戀愛物語主題曲。
- ■角色眾多個性分明，對白生動幽默自然，增加劇情魅力。
- ■計有武術、部活動、理系、文系、藝術、魔法、文藝、歷史、科學、生物…等數十種活動，更添學園風采。

感謝玩家的肯定

1	戀愛物語
上回 NEW	
集榜次數	分數
1	93.26

←電腦遊戲世界雜誌排名第一名

日本遊戲排行榜

名次	遊戲名稱	發行廠商
1	戀愛物語	華義國際
2	三國志V	第三波
3	神奇傳說	TGL

↑GK遊戲王國雜誌排行榜第一名

非常黑馬 戀愛物語

↑軟世雜誌譽為「非常黑馬」

Eberouge Special

戀愛物語外傳



春節 賀歲強片

全省30,000玩家支持下，乘勝追擊再度推出



新的遊戲畫面



一目了然的行事曆畫面



可以一眼看出女孩子對你的好感度的「Love Love Sensor」

此次的外傳更增加了這些功能

★濃縮遊戲的過程：這次遊戲重心主要是在高學部！從轉學回來到畢業，縮短遊戲時間至1年9個月，故事內容更充實了。你可以試著跟更多的女孩子談戀愛。

★新增的項目高達500多項：除了保留了一些原有的項目之外，其餘的部份全都重新編排過。校慶、情侶魔法選美、交換日記等，好玩度更增加了100倍。特殊事件也會隨著季節而更改。

★請你慢慢地嘗試戀愛的戰略：根據你所交往的女孩，會出現參數畫面。季節、場所、好感度等，女孩子的各種反應都會顯示出來。而且還可以替她做心理測驗。

★ 80張以上新增的圖檔：開場、結局，當然還有告白戲等，都是全新的圖檔及對話

★特別追加了每位主角的代表歌曲：加強背景音樂、約會場景等，更增加了談戀愛的臨場感。

★操作性質大幅改良：只要參考課表就可以確認這週和下一週的行事曆。而且也可以一邊參考主人翁的能力值一邊安排行事曆。





獸鄉之守護者

黃泉的封印 2

獨創漫畫式 RPG

好評熱賣中





23關，5種攻擊，4系魔法

合計21章23關的關卡設計，讓您享受過關斬將、冒險尋寶、不斷昇級的成就感。攻擊方式有：空手打擊、牙劍斬擊、槍弓刺擊、炮雷爆擊、魔法攻擊等５種。其中魔法又分爲：冰、火、雷、恢復四大系。



最合理的戰鬥公式

隨著攻擊角度不同，攻擊效果不再一成不變。從敵人背後攻擊殺傷殺力可達150%，而且不會被反擊，如果敵人從後方偷襲，有戰友提醒時可以迴避。此外，不同的地形效果有不同的防禦力。



獨創漫畫式RPG

突破坊間RPG遊戲對話時面無表情的僵化傳統，本遊戲隨著對話內容不同，人物表情會有高興、難過、抓狂、昏倒等不同的表情，讓您打電動就像在看漫畫書一樣。此外，峰迴路轉、賺人熱淚的劇情，也讓您百玩不厭。

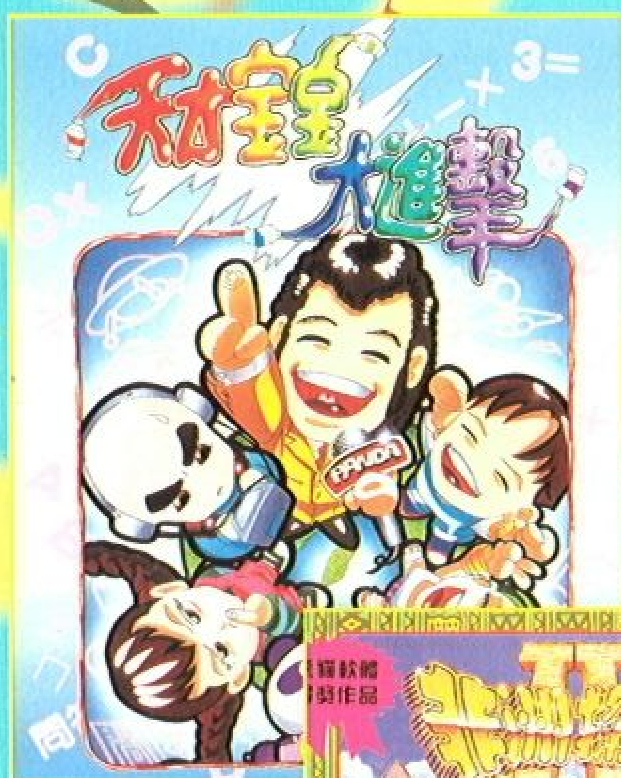


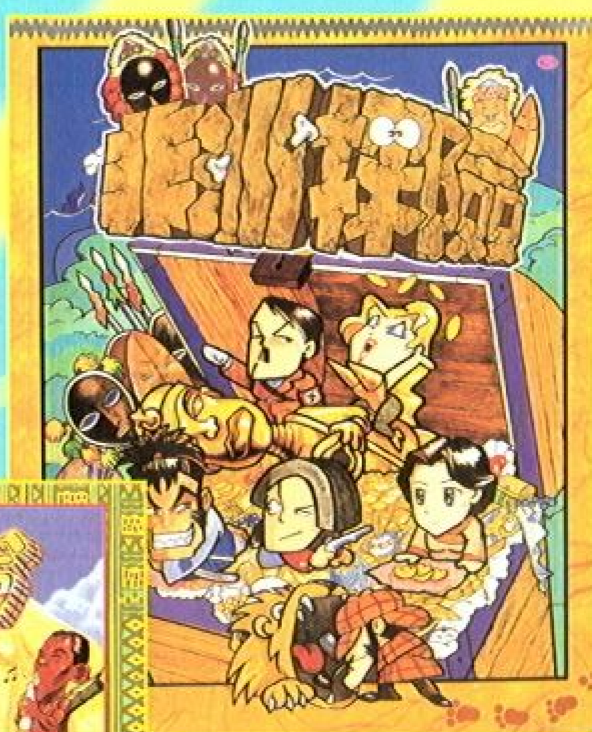
華義國際
休閒軟體．最佳品牌

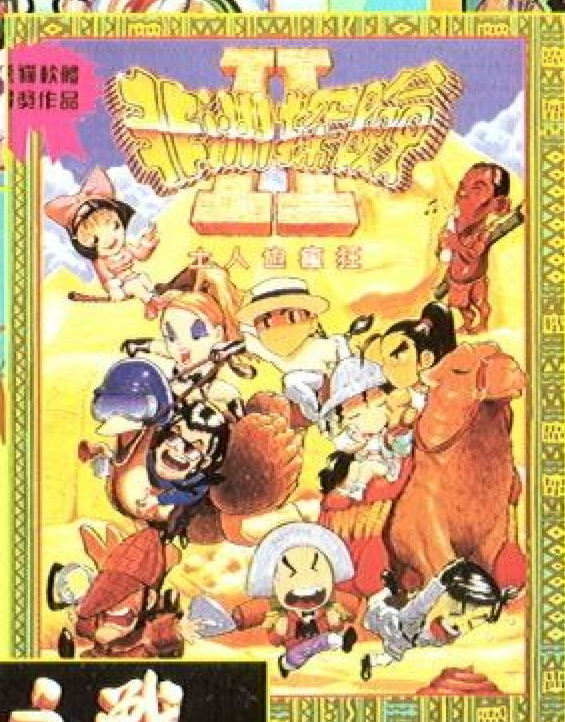
北區：北市吉林路144巷11號　TEL：(02) 581-2672　FAX：(02) 581-2699
中區：台中縣烏日鄉烏日村大同路65號　TEL：(04) 338-0287　FAX：(04) 338-0285
南區：高雄市新莊仔路604巷3號　TEL：(07) 348-7350　FAX：(07) 348-7351
華義遊戲網：http//www.hwaei.com.tw

4+1 智能考驗發燒包

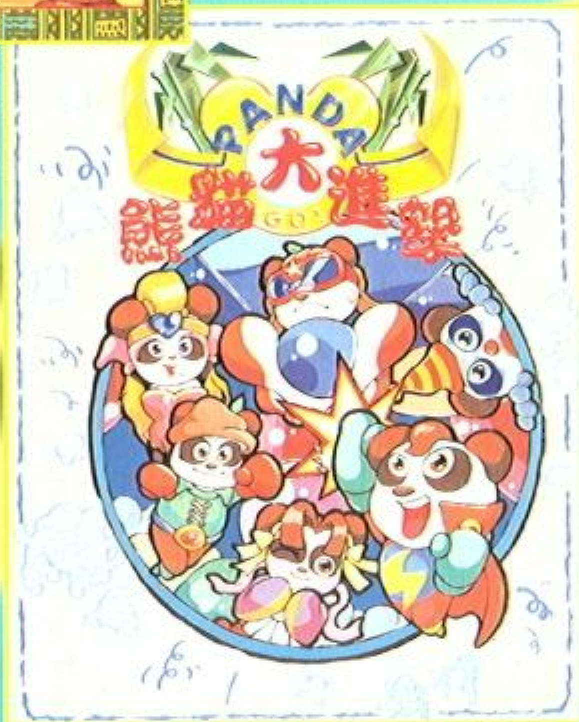
熊貓益智遊戲精典1











天才寶寶大進擊

小孩玩了勝讀十年書，大人玩了回復赤子心...

- ◆6000道題目廣泛有趣，內容包羅萬象：地理、歷史、藝術、數學、天文、科學、電影、漫畫、卡通、常識...等。
- ◆可以一人或兩人合作遊戲，也可以2人對抗搶答。
- ◆題目難度分為易(12歲以下)、中(12-18歲)、難(18歲以上)三級。

非洲探險

智育冒險新結合，數十種爆笑級畫面與音效．

- ◆開創益智遊戲新風貌，驚人動魄的尋寶之路，喚醒你狂野的原始本性。
- ◆步步生機，步步危機：單人遊玩不寂寞，多人同遊樂趣加倍。
- ◆各種非洲巫術提供您驅策，數十種爆笑級畫面與音效。

非洲探險II

榮獲96年最佳國產益智遊戲獎

- ◆第一套支援MODEM連線的大富翁遊戲，可以當非洲大富翁，也可當探險的奪寶者；提供五種岔路探險選擇；八種職業選擇及轉職，並可升級。
- ◆十個知名角色可供選擇，最多可以六人同樂。
- ◆777、賽駝鳥..等賭場遊戲；各種事件及機會命運，有機會讓您一夜成名。

熊貓大進擊

推翻倉庫x，打倒轟炸x人，
推出創意，推出歡樂．

- ◆可以四人同時對戰，你推我擠一爭高下；新奇的智育動作大結合，挑戰你的智慧與勇氣；七大關八大魔頭及數十種胡攪蠻纏的敵人等著你。
- ◆多種玩法不同樂趣，故事、對戰、分組驚險刺激；瘋狂的超未來動物園場景與稀奇古怪的寶物等待你探訪。

赤壁之戰

三國演義中的角色扮演遊戲，
別具一番創新風味．

- ◆可分別扮演狡詐多謀的曹操，仁慈待人的劉備，或衝動易怒的孫堅。
- ◆戰鬥中可分為一般攻擊，武將單挑、用計、佈陣，更有軍師會提供建議。
- ◆您耳熟能詳的三國名將關羽、張飛、趙雲、諸葛亮..出場人物多達二百餘個。
- ◆耐人尋味的對話，忠於史實的劇情，如同置身三國時代。





華義國際總代理
北市吉林路144巷11號
客戶服務專線：(02)567-4817
TEL:(02)581-2672 Fax:(02)581-2699
http://www.hwaei.com.tw

5 片 CD 裝　原價：2500元　建議售價：990元

玩過這麼多的國外遊戲，換個國內自製的即時戰略吧？

寒武爭戰



建築各種建物，提昇您的兵力
十餘種不同的建築物，產生不同特性的兵種，並可將其升級。

尋找資源，建立您的強權
各個關卡所生產的武力及建設都會保留延續至下一關卡。

尋找各種生物、[illegible]你的王國
超強攻擊力與防禦力史前怪獸，可能是躲藏在背後的敵人，也許是並肩作戰的盟友。

各種致命魔法，任您使用
傳送、迷蹤、魔襟、隕石術等數種魔法與巫術，可能是致勝關鍵。

鋪橋、設詭雷、各類戰術
地雷的布置，可以讓敵人消失於瞬間。
建造橋樑，否則你將沒有去路。

擅用地形，才是致勝關鍵
必須運用你的謀略與敵人週旋在高原、火山、沙漠、沼澤、草原等十餘種地形。

十多段 3D 過場動場，保證大呼過隱
精彩的 3D 動畫，打敗他們你就看得到！

熱烈發售中

全中文即時戰略遊戲
享受中國式「魔獸爭霸」



Grim Fandango

死神使者

遊戲類型／冒險
發行版本／光碟
使用平台／未定
國外發行／LucasArts
國內發行／未定
發行時間／87年春季

硬體需求
●機種：未定 ●記憶體：未定
●SOUND BLASTER●SVGA
●M

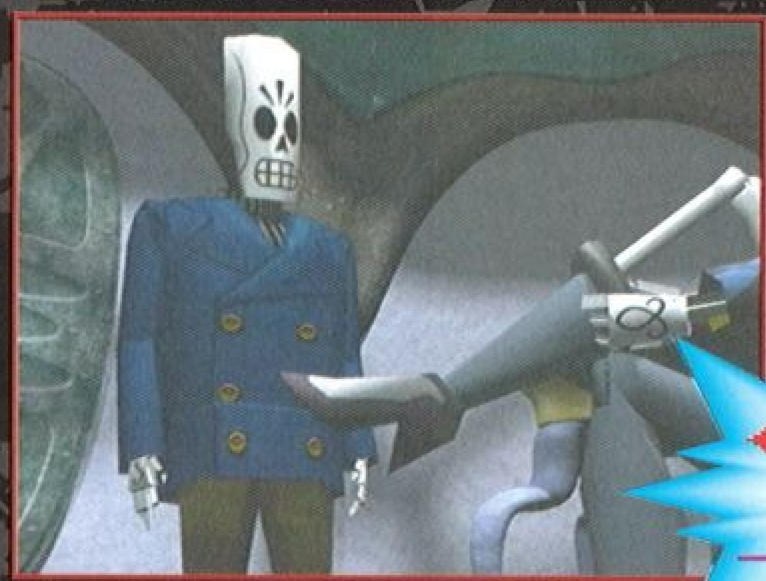
LucasArts最新冒險遊戲

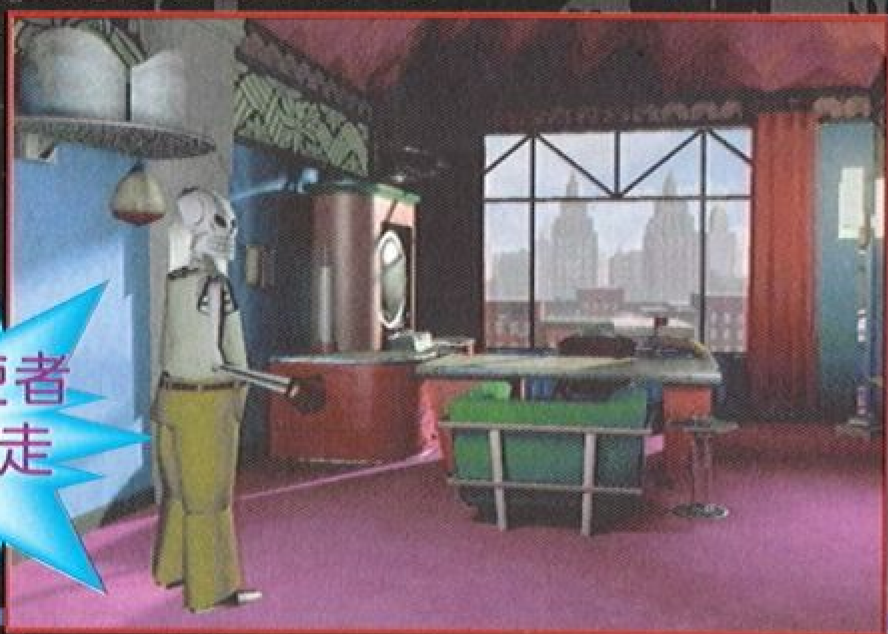


死神使者（Grim Fandango）是LucasArts娛樂公司繼猴島小英雄3之後，將於明年第一季推出的最新冒險遊戲，該遊戲靈感源自墨西哥民俗，敘述超現實世界內有關犯罪與貪污的故事，由於融合了經典黑色電影，如中國城、卡薩布蘭加等電影的藝術精神與民俗故事，因此遊戲極富戲劇化與神話色彩。

本遊戲的主角Manny是一個活死人，受僱於死亡部門（Death Department），主要工作是在生界（Land of the Living）挑選剛死去的亡靈，並將他們送到死界（Land of the Death），這個工作也就是我們常說的鬼差，Munny會帶亡靈在冥界中展開一段四年的旅程，這是所有的靈魂在抵達永遠的棲息地，和得到應得的報應之前，必須經過的歷程。現在Mummy他這項枯燥且反覆的生活，卻受到骯髒的交易與竊佔集團所威脅，當然啦！Mummy的命運還是操縱在玩家的手中。

死神使者是LucasArts最新的3D冒險遊戲，因此，雖然它是一個和Full Thottle一樣的圖形冒險遊戲，但角色是以3D呈現在玩家眼中。遊戲各角色雖然樣子看起來有點簡單，但藝術風格是涇渭分明。例如遊戲的骷髏雖然以最基本的線條畫成，但仍表現出眞實的民俗藝術風格。另外，遊戲中的建築物結合了阿茲特克、馬雅等文化風味，使這套遊戲充滿奇特且神秘的調調，遊戲中所出現的神祕角色超過五十個，橫跨九十個地點。







Diablo：Hellfire
暗黑破壞神 地獄火

遊戲類型／角色扮演
發行版本／光碟
國外發行／Sierra
國內發行／未定
使用平台／WIN95
發行時間／十二月

硬體需求
●Pentium 60 ●8MB RAM
●SOUND BLASTER
●SVGA ●MOUSE

地獄之火悄悄燃起

對極端痴迷暗黑破壞神的玩家而言，近來最振奮的事莫過於Sierra在Blizzard的授權下，將推出暗黑破壞神資料片：暗黑破壞神之地獄火（Diablo：hellfire，簡稱地獄火），雖然有打鐵趁熱的味道，但總算稍稍滿足玩家渴望的心靈。目前從資料片的試玩版還看不出正確的音效如何，且繪圖也有一點點臭蟲存在，但這套資料片仍會讓玩家大呼過癮，因為地獄火中設計了一位全新的角色（僧侶）、多了二十種新怪物、三十種獨特的神奇物品、以及五種新法術，此外，資料片還多了延伸劇情的新探索。夠刺激吧！



▼小心怪物伏擊！



▲僧侶準備請鐵匠幫忙。

死了戴艾波來個納克魯爾

在這套遊戲中，故事是接續暗黑破壞神的結尾，也就是玩家殺死掌管恐懼之魔神戴艾波（Diablo）後繼續發展下去的。扮演主角的玩家得知戴艾波昔日跟前大紅人納克魯爾Na-Krul（因背叛戴艾波而遭到放逐）仍在附近……。暗黑破壞神在第十六關時結束整個遊戲的地下城關卡，地獄火將關卡由第十七整延伸至二十四層，並且保留了原作的基本精神，除原角色繼續存在外，還讓兩道新的地下底入口開放通行。然而，當玩家進入地底下後，肯定會大吃一驚，因為除了二十種新怪物之外，各關卡內的瓦磚多了兩種新樣式，這與你在前作中看到的有所不同。上述八道新關卡中，前四道稱作腐穴（Festering Nest），是一種有礙健康的黃色泡沫區，極難通行；後四道喚作惡魔地窖（Demon Crytp），是一個非常邪惡，不長一物，類似城堡的區域，其內流著熔岩，神秘的建築物到處可見。

▶地獄火共收納八道關卡。



◀檢查一下你的裝備與金錢吧！

更難纏的怪物

說到怪物，在地獄火中最醒眼的應該算是巫妖（Lich）、賽克伯（Psychorb）與昂拉菲兒（Unraveler）。巫妖是一位強大的施法者，他從遠處便能造成極大的傷害：賽克伯是一種令人作嘔的野獸，牠可從遠處施法，並且會試著與你保持距離，避免發生近身戰鬥；最有趣的怪物首推昂拉菲兒，他是一種飄無虛渺的生物，玩家極難攻擊到他，因此常讓玩家元氣大傷。最恐怖的是，玩家很難從背景中看出這三種生物的存在，他們在某些情況下會不聲不響地出現，要殺他們眞是難如登天。





哇！大難臨頭！

怪物的死相更血腥了。

更獨特的武器

〈地獄火〉中出現的新武器也蠻有創意的，這兩種獨特的武器都是弓箭。第一把弓箭本身是不具任何殺傷力的，但在發射後由弓箭所透射出的電光球（lighting bolts），將帶給對手慘重的殺傷力；另一把弓箭本身具有一點點的殺傷力，但可同一時間射出三支箭，因此，玩家若將它配合damage modifers，這把弓將成爲不可小覷的武器。至於前面提到的damage modifers，據說是資料片中新增的一種類似屬性特效藥的藥劑，讓玩家可改變武器的屬性值。玩家可利用這些藥水來增加武器的耐久度，另外，還有一種能夠將武器殺傷力增加至最大值的藥水可以利用。

談到主角，地獄火中新增的僧侶，其角色等級是截至目前爲止所有角色中最「平衡發展」的，他具備的力量、反應力與魔法力都相當均衡。由於僧侶有極強的防禦力，非常不容易被敵所傷，因此，他對近身戰鬥樂此不疲。



◀僧侶雖頑强，但對手更難纏。



▶僧侶樂於近身戰鬥。

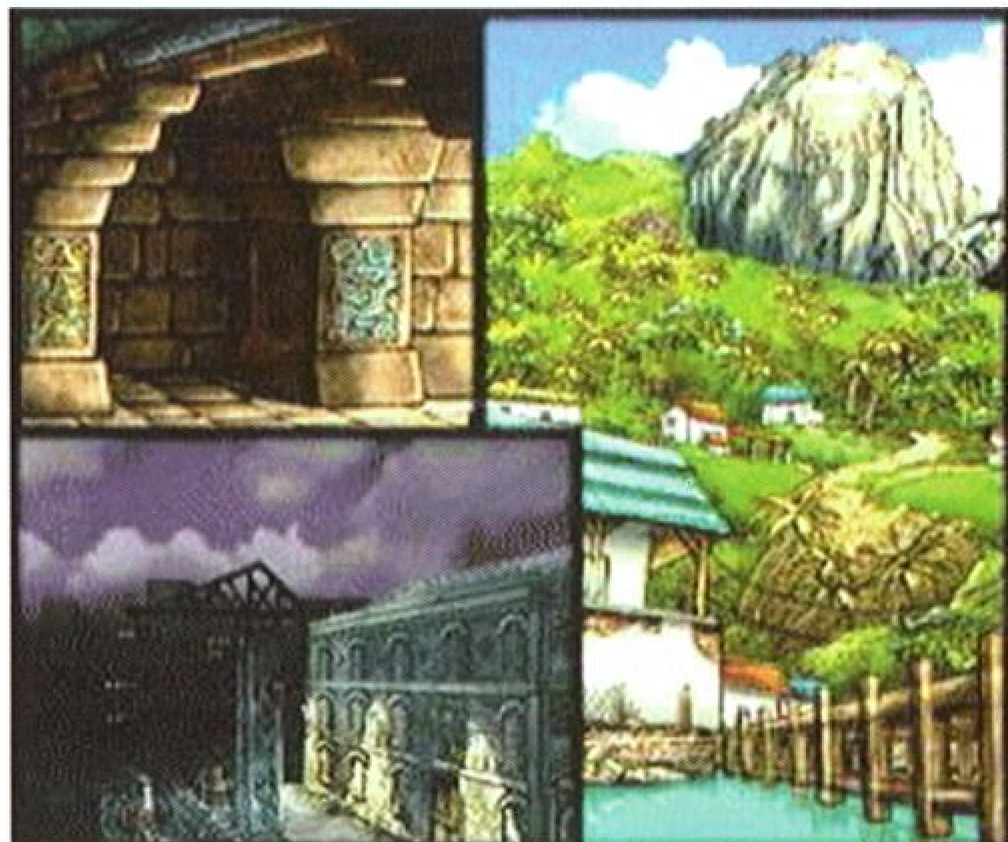
更強大的法術

最讓暗迷期待的莫過於遊戲中的法術，而地獄火應該不會讓玩家們失望。遊戲中出現了許多新的法術，例如有一種叫做必殺術（Immolation）的法術，它是火球術（fireball spell）的升級招術，能同時向身體四周各個方向，以及相同的切面發射出火焰；在資料片中亦讓生物具備光牆（lightening well）的能力，使牠們能抵抗你的火牆；此外，有一種叫做翹曲飛行術（warp spell）可將玩家直接傳送至你原來所在的關卡入口。另外，遊戲中也增加了一種搜尋術（search），它可以照亮區域內的任何目標，使你在陰暗的地下底中能清楚地看清一切，在找尋掉落的戒指時，特別有用。

地獄火中將出現的新法術、既酷又獨特新武器與緊張刺激的新探索當然不止這些，但礙於篇幅無法一一詳述，但要附帶一提的是，這套資料片在作者完稿前尙無多人遊戲的選項設計，因此，玩家必須等到暗黑破壞神2推出時，才能享受到正宗續集所提供的新多人遊戲支援。



法術強是良敵的死招



BROKEN SWORD II
The Smoking Mirror
斷箭2 煙中鏡

遊戲類型／冒險
發行版本／光碟版
使用平台／WIN95
國外發行／Revolution Software
國內發行／未定
發行時間／冬季

硬體需求
●機種：未定
●記憶體：未定
●SOUND BLASTER ●MOUSE

馬雅文明的冒險遊戲

去年Revolution Software公司所推出的斷劍，在令人興奮的情節中結合美麗的繪圖與簡單的操作介面，曾獲得國外市場的好評。斷劍與其它冒險遊戲不一樣的地方是，它以眞實歷史爲背景，再摻雜點杜撰的情節，成功地爲玩家營造出一套有趣又不失原味的冒險遊戲。斷劍裡的英雄都是一些尋常百姓，他們的命運繫於一個異常的環境中，這類型的故事是喜愛冒險遊戲的玩家的最愛。即將推出的續集“斷劍2：煙中鏡”在設計方向上亦沿襲前作，其情節以馬雅文明爲主，遊戲的主人翁都是當代人，故事是發生在喬治與妮可揭發一個團體的陰謀（宣稱他們的文化繼承自Order of Templars）的六個月後…。



▶遊戲的主人翁喬治與妮可。



▼Montfaucon的咖啡館。



◀在馬雅金字塔內潛伏何種危機？

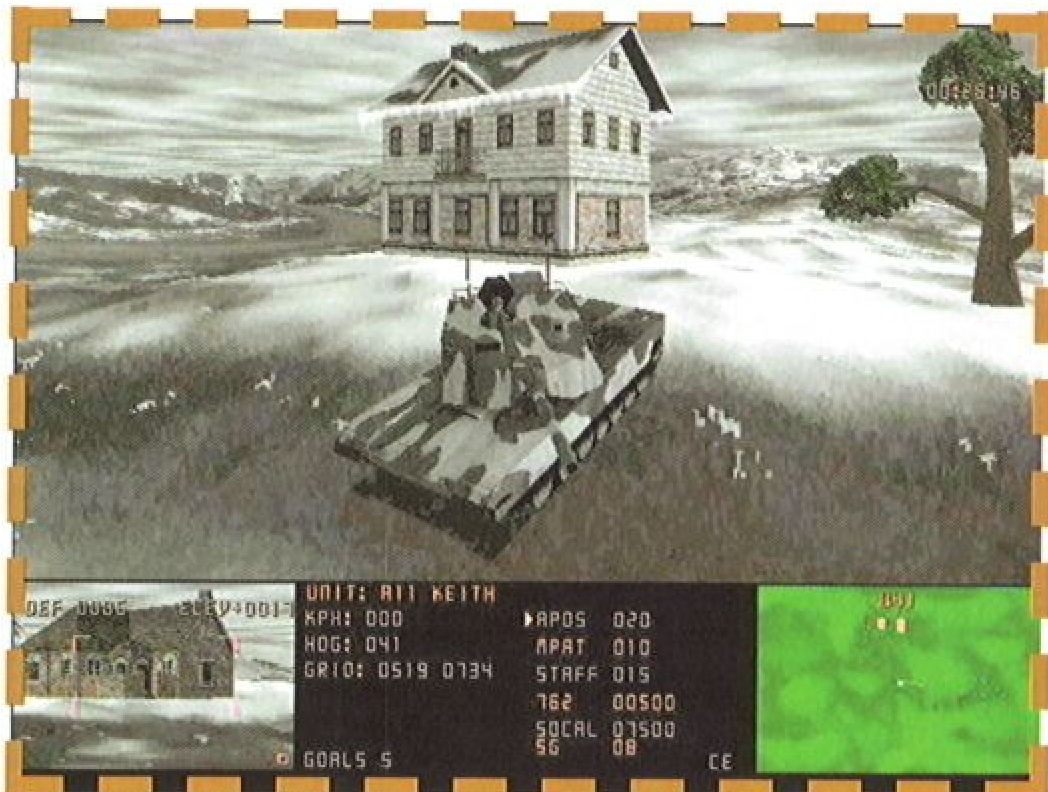
▼喬治如何能引起雜役的注意呢



▲在馬雅金字塔內潛伏何種危機？

斷劍由於操作介面簡單，讓玩家易於上手。在斷劍2中操作介面做了些微的改變，但仍保留前作的簡單性與功能性。它遊戲中只留下三個圖示：指標箭頭、嘴巴及手。

至於遊戲的繪圖方面也做了一些改良，讓玩家進行探索的地方更具眞實感。例如使用Alpha-blending的方法，讓陰影與透明性表現出十六層的通透度，能正確地重現應有的視覺效果，因此，當角色進入暗處、煙霧中、走過鏡子後面或任何其它透明的物質時，都能表現擬眞的效果。此外，透過平行漸層以及多角攝影的方法，營造了遊戲的水平捲動及深度感受。最後要說明的是，斷劍2是一套Windows 95的遊戲，它在微軟最新推出的DirectX 5.0版的輔助下，畫面的轉換將會更加順暢。



ARMORED FIST 鋼鐵雄師II



遊戲類型／策略模擬	國外發行／NovaLogic
發行版本／光碟版	國內發行／松崗
使用平台／WIN95	發行時間／11月

硬體需求
- PENTIUM
- 16MB RAM
- SOUND BLASTER
- SVGA
- J

廿一世紀最尖端的地面武力!!



直昇機模擬遊戲「超級卡曼契」的出版公司NovaLogic即將於今年秋季推出「鋼鐵雄師II」(Armored Fist)。這是屢獲大獎的坦克車模擬／策略遊戲「鋼鐵雄師」的續集。

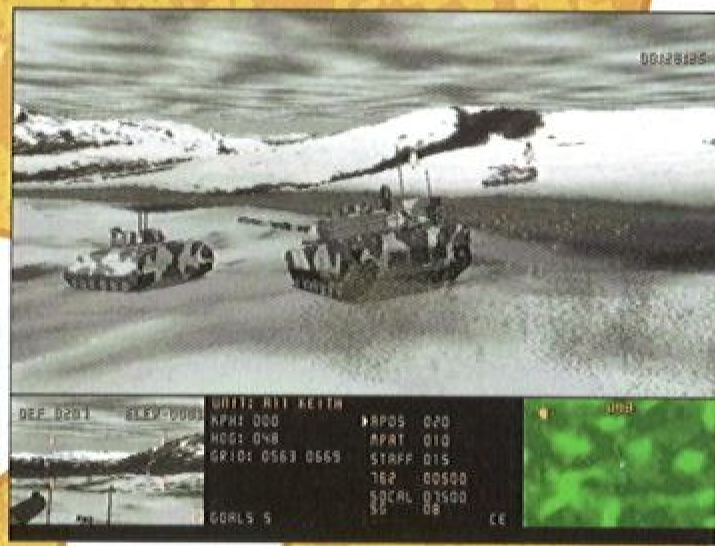
「鋼鐵雄師II」採用NovaLogic最新推出的Voxel Space 2地型繪製技術，提供革命性的3D地型。也由於這項技術之故，使得「鋼鐵雄師II」保有與前一代作品類似的視覺效果，但是整體而言卻精進不少；這項技術可以讓更加精細的貼圖多邊形物件更加完美地融入地形之中，無論玩者與這些物件的距離有多遠，都不會影響它們的精細度。也由於圖形的精細度大增，使玩者獲得前所未有的模擬經驗。



▼勇士們，前進吧！



▲瞄準、上膛、發射！



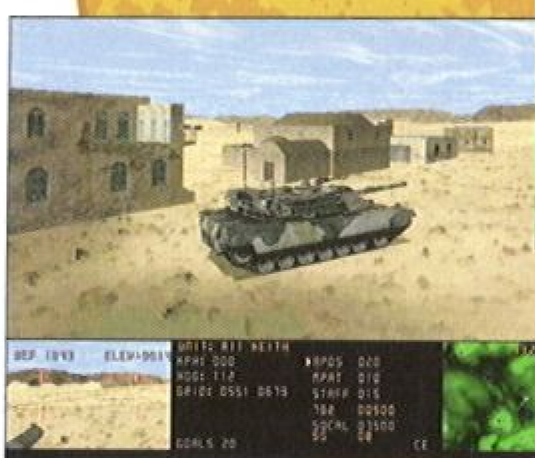
▼雪地長征三千里

「鋼鐵雄師II」的主角是世界上最先進的主力戰鬥坦克：M1A2亞伯蘭戰車。爲了正確地描繪出21世紀中坦克車在戰場上所扮演的角色，NovaLogic做了深入的研究；儀表板的繪製根據通用動力公司（負責設計及製造M1A2的公司）的文件進行，完全正確地呈現在玩者眼前。坦克模擬／策略遊戲的愛好者將會喜愛「鋼鐵雄師II」中所呈現出來的現代戰爭風貌，以及在詳實的模擬環境中運用先進的技術能力打擊敵人的快感。

「鋼鐵雄師II」的戰場有四處：歐洲、亞洲、非洲及中東，一共有35場以上的戰役。遊戲提供透過網路、數據機或直接連線等方式進行多人遊戲，最多可以有八個人同時加入戰場，玩者不再是孤軍奮戰。遊戲音效並以16位元的杜比環繞音效來呈現M1A2眞實的音效，乘員的交談聲及無線電通訊聲皆爲眞實錄音產生。

▼各種惡劣的地形





▲空中地面協同作戰



MYTH：The Fallen Lords
殺無赦

遊戲類型／即時戰略	發行公司／華義國際	硬體需求	●PENTIUM 90 ●16MB RAM
發行版本／光碟版	使用平台／WIN95/MAC		●SOUND BLASTER
設計公司／華義國際	發行時間／十二月		●SVGA ●K/M

期待死亡的魅力

連續幾個月來在國外雜誌或是網際網路上，MYTH：The Fallen Lords（中文暫定名爲「殺無赦」）這款遊戲不斷散播它的淒涼訊息--「我快出爐完成了，等著看我造成轟動吧！」，死亡的威力正在倒數計時中。製作公司Bungie Software正在繼續地努力雕琢，預定11月份可完成上市。該遊戲中難以想像的3D圖繪以及移動自由等超寫實技術，可望爲即時戰略遊戲樹立一個新的里程碑。



▼戰爭是殘酷的

▲白雪靄靄的場景

超級真實的技術

The Fallen Lords除了帶給您一個完全的3D世界，還用上了不少令人驚異詳細的技術：

超寫實的鏡頭

不像一般遊戲的靜態視野，本遊戲中您將可以任意調整視野（zoom in、zoom out、rotate）。除了可以繞圈似迴轉從各角度觀看作戰單位外，其他像是拉近距離觀看，也可以從遠距離欣賞一列兵馬在荒涼的地形上前進。



▶殘屍碎骨滿地

超寫實的物理

當爆炸或衝擊造成的碎裂物被推往空中時，會以真實的拋物弧線飛行，斷肢殘骸或岩石會依地心引力往山下滾去。另外，爆炸的震波真得會把你的隊伍衝得東倒西歪、人仰馬翻。



▶唯有勝者才能稱王

超寫實的地形

站在高處的單位攻擊射程會較遠，單位的行進速度會受到地形的坡度影響；戰鬥時無須有勇無謀，許多像大石塊或樹的地形可以做為屏障；河流水面遇到干擾則會水花飛濺等。

劇情與設定

單人遊戲模式目前的資料總共定了25個任務，每個任務開始都有一段很哲學式的、史詩般的感性敘述這一關的精神與場景氣氛，並很像星際大戰艦長日誌般註明了某某年、某某月、某某日。當然，該做甚麼任務還是有很明白的指出，如同一般的即時戰略一樣，不會狠到讓你在謎語般的史詩中去瞎猜自己的任務…至於多人遊戲模式的任務，筆者手上的資料有8個，但並不詳盡也不知任務內容，有的甚至任務名還是空的，不知是可以臨時編輯還是製作小組未完成。雖然神祕兮兮的，但大家耐心期待吧！

單人模式中到了後面的任務，要將The Fallen中的Balor（暫翻成「百裂」）殺掉。不過在故事楔子中似乎表示，Balor並非最強的，所以是否有續集或未設計完成的遊戲任務也說不定，依據遊戲中侵略陣營與防衛陣營的設定資料得知，兵種的數目大概不會像紅色警戒那麼多，但是已經可以想像一些難纏的狠角色在遊戲中將會大搞甚麼飛機了！在廢墟般的地圖上，兩大隊3D即時繪製的人馬血淋淋的即時戰鬥，不管是防衛方的標準戰士（Warriors）、狂人（Berserks），還是侵略方的離魂客（Soulless）、巨妖（Troll），那景境預料一定很酷。

感覺上侵略陣營的造型是及極其詭異之能事，而防衛陣營給人的感覺就是可靠與堅毅不屈的精神。不管是那一方，造型設計的都很有個性。根據劇情任務中在地圖上的場景遊走，場所、遺跡的設定也是本遊戲的重要環節。隨著單位兵種的不同，也將有些相對應的強化武器，大致上可分劍類跟弓矢類的，戰場上的攻擊力將倍增。一些額外的法寶物品（Items），在絕望之際可能提供你起死回生、惡靈退散甚至扭轉乾坤、顛倒是非的神聖力量。

▶不想死的就快舉白旗投降

▲決一死戰吧！

▶殺戮過後一片血腥

超寫實的光影

忠實地表現所有的兵種單位、結構物、特徵地形、投擲物及天空的雲所造成的動態陰影，或是水面微波起伏中的光線反射。

超寫實的天氣

3D粒子效果的雪、灰燼和雨點會將燃燒的火燄熄滅，也會將單位移動後在地上留下的軌跡遮蔽。所以遊戲進行時隨季節不同，你的戰略也要有所調整。



▶和我作對的下場

網路連線變化多

雖然單人遊戲的25關已經夠你忙好一陣子了，但是真正的樂趣還在於網路對戰，畢竟電腦再狡詐也狡詐不過人類，不管是和朋友或是遠方電腦彼端的陌生人，都可以享受君子之爭的樂趣。連線設計的地圖很能讓你盡情發揮殺戮的戰術，你可以玩標準的一對一網路對戰，也可以玩多人對抗，甚至來個團隊大合作，在單人遊戲劇情中由多人控制隊伍合成一大隊圍毆敵人。到時你可以在公司或學校裡和死黨或同學用區域網路連線對戰，或是連上Bungie的站台跟遙遠異鄉的不名高手



▶又要面對什麼挑戰呢？



銀河霸業 Dominion

遊戲類型／即時戰略
發行版本／光碟
國外發行／EDIOS
國內發行／未定
使用平台／WIN95
發行時間／1998年1月

硬體需求
- Pentium 90
- 16MB RAM
- SOUND BLASTER
- SVGA

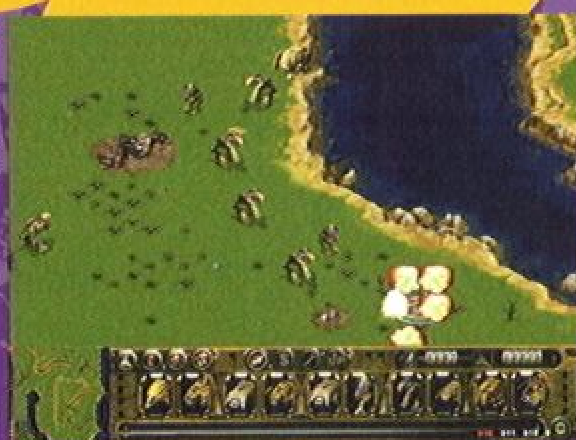
誰來贏得這場銀河霸業

在殛龍戰爭（G-NOME）平息，世界得到一百年的和平與繁榮後，再度陷於戰事紛擾中。Scorp繼Darken與人類之後在世界上出現，而Mercs是一個只要付給他酬勞便幫助委託者完成任務的種族。戰爭意志強的Scorp、科技高超的人類、愛好和平的Darken、以及賣命的Mercs等四個種族是銀河霸業（Dominion，暫譯）中的四位主角，Phygos星系是7thLevel設計師所建構的即時戰場；在遊戲中，各方都想獲得更多的土地、更多的資源，進行更多的戰爭。

可憐的Darken是最古老的種族，他們已靜悄悄地住在Phygos星系上已數代之久，但現在因惡鄰進駐，必須放棄自古來愛好和平的天性，而投身戰局中。銀河霸業不會讓玩家浪費貴寶的時間在諸如像資源管理這種事上，玩家首要之務是要獲得人、武力與結構物，但這些戰略安排在銀河霸業中還是屬於次要，因爲它們只是構成遊戲重心-戰爭-的背景，玩家必須特別留意不同種族之間的平衡，以目的、動機及企圖駕御遊戲的各角色。以下便是銀河霸業這套遊戲中的主要種族、單位、與結構物之概述：



◀雙足攻擊車在雪地上攻勢猛烈



▼草原上的戰鬥全靠硬碰硬

四大種族

1 Darken

Darken是銀河霸業中的「瑞士人」，他們喜歡保有和平的天性，但也隨時備戰。雖然Darken有意遷離Phygos以逃避所有醜陋的戰爭與侵略，但卻擺脫不了戰爭的宿命。所幸，Darken擅於近區域戰鬥，只要敵人接近，他們能毫不留情地將對手粉身碎骨。

2 Merc

Merc是Bendians族人的小名，由於Merc長久來便擔任傭兵，外界通常以Mercs來稱呼他們。事實上，Mercs並不甘於出賣生命，然而由於所居住的星球大氣層破了一個大洞－Band，爲躲避Band的傷害，他們成爲星球的遊民。受環境所逼的Mercs終於向外侵略，在全盛時期控制了四十二座星系。

驅人之兵與決勝單位

單位與武器即時戰略遊戲不可或缺的要素，以下便爲玩家介紹本遊戲主要的單位與武器：

雙足攻擊車

遊戲中，各種族都使用雙足攻擊車（BAV），它們是一種全方位的攻擊單位，速度快、火力強、造價便宜，是未來戰場上的主要戰鬥單位。Darken的BAV容易操縱而火力適中；人類的BAV較不易操縱，但裝有軍火；Merc與Scorp的BAV則兼具上述兩種特色。



發電廠

它是基地內最重要的設施，沒有它，你的工廠便無法產生新單位。

指揮官

配備大型機槍，且具備初級防衛力的指揮官（commanders）是受過精良訓練的士兵，能夠在遠距離外精確地狙擊敵人，並且還具備指揮能力，能夠促進週圍士兵的能力。



移動傳輸器

它是戰場上最具潛在威脅的非武裝單位，一旦它被佈署，便成為一面可傳送士兵至目的地的門。



士兵

步兵是戰鬥的基本單位，他們在必須至林區進行堅壁清野和偷偷行進至敵人防禦工事週遭時特別有用。遊戲中主要的士兵有兩類，其一是配備輕機槍但沒有護甲的士兵；另一種士兵則攜帶具殺傷力的火箭筒，但同樣沒有防衛能力。玩家若只想利用士兵攻擊敵軍，必須以量制勝。





機器人工程師

雖然機器人工程師（robotic engineers）不擅於戰鬥，卻是任何部隊不可或缺的一份子，其主要任務是摧毀敵方建築物，在攻擊部隊的掩護下，它們能夠消除一切潛在的威脅。

多腳攻擊車

多腳攻擊車（MAV）是戰場上最讓士兵畏懼的單位，它的設計也反應各種族的個性，例如Darken的巡戈型多腳攻擊車，除了巨大外，外型酷似毛蟲；此外，遊戲中也有能夠裝載兵員的MAV，也有能夠提供自己及鄰近單位一道防護甲的MAV，例如Cheetah MAV。



總部

一旦總部建立後，所有部隊都能發揮最大的戰力進行戰鬥。假如總部被摧毀，士兵的士氣與組織將折損大半。



3 人類

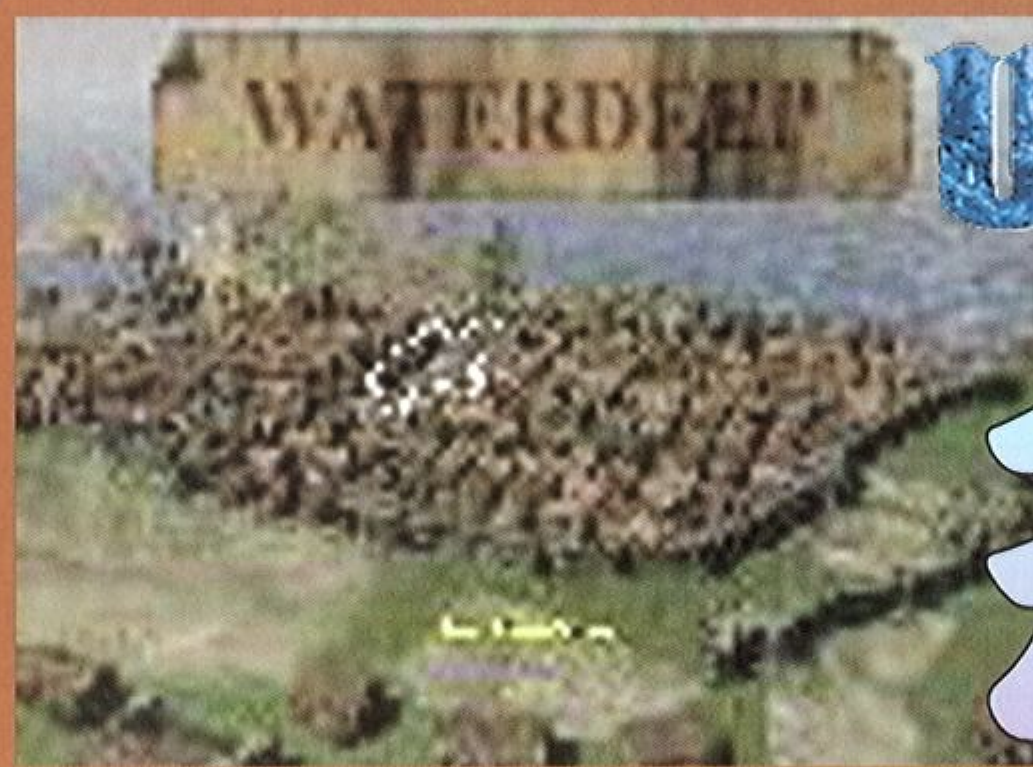
人類取代恐龍成爲地球的主宰後，便不斷地互相戰爭。具高科技能力的人類有一天發現能在整個宇宙探險的科技－FTL，在自組Consortium探險隊並排除聯合國旗下的聯合情報局的阻撓後，人類便速迅移民至浩瀚的星辰中，進行跨銀河探險，詎料，卻捲入一場銀河戰爭。



4 Scorp

Bendians曾突擊並試圖奴役Scorp族人，但遭到Scorp擊潰。Scorp原被Ancients以基因工程設計成勞力之用，但在對抗Bendians後，他們成爲強大的戰士，拒絕傻呼呼地出賣勞力，而戰鬥也成爲看家本領。Scorp同意共享一百年和平的理由是－他們了解無法完全消滅其他三個種族…。





DESCENT TO UNDERMOUNTAIN
天翻地覆

遊戲類型／動作RPG	國外發行／INTERPLAY
發行版本／光碟版	國內發行／松崗
使用平台／WIN95	發行時間／十一月

硬體需求
- 486DX-66
- 8MB RAM
- SOUND BLASTER
- SVGA
- K

天旋地轉!!
先進引擎這次讓你「天翻地覆」！

『天翻地覆』是第一個將完整RPG要素和即時動作相結合的新型態遊戲。它是一個快節奏、360度全方位的3D動作角色扮演遊戲，故事背景的設定，是參考TSR中最受歡迎的世界“遺忘的國度”。故事中主要的人物都會依照原始的角色設定在遊戲中出現，玩家將可以在『天翻地覆』的國度裡體驗到另一種神話冒險的傳奇。無論是新手或是老玩家，『天翻地覆』都是一個全新的挑戰。

『天翻地覆』在程式及視覺效果上和現有的第一人稱遊戲相比，自然有其獨到之處。超過二十五個滿佈魔法陷阱的地下城以及各種3D造型的魔獸正等你大駕光臨，當然囉！Descent遊戲引擎更做了大幅的加強：『天翻地覆』將包含7800幅以上的角色動畫，可以處理3000種以上的材質貼圖，這要遠遠超過毀滅公爵和雷神之鎚平均150種的材質。在一個畫面中所能同時出現的人物也較這兩個遊戲爲多。25個關卡有著12種風格各異的藝術風格，包含矮人神廟、古埃及風格的地窖關卡等。一些新的3D技術如鏡中倒影、透視效果等都會讓你在探險的過程中歎爲觀止。



複雜的地形機關



矮人精靈

在遊戲中體驗各種職業不同的技能

『天翻地覆』和一般Quake-Like遊戲最大的不同，就是它嚴謹的AD&D角色設定及屬性能力成長。你可以在六種不同的種族，兩種性別以及四種基本職業中選擇主角的身分，不同的角色有著不同的特別能力。配上七種甲冑和20種的武器，以及160種以上可任意使用的物品和40種不同的法術，如自動導向的魔法飛彈及火球術。和其他第一人稱視角遊戲相比，你的地城之旅將不只是殺戮和找出口。在『天翻地覆』的世界中，重力和一些飛行物體的物理性也會考慮進來，使這個世界更加眞實。

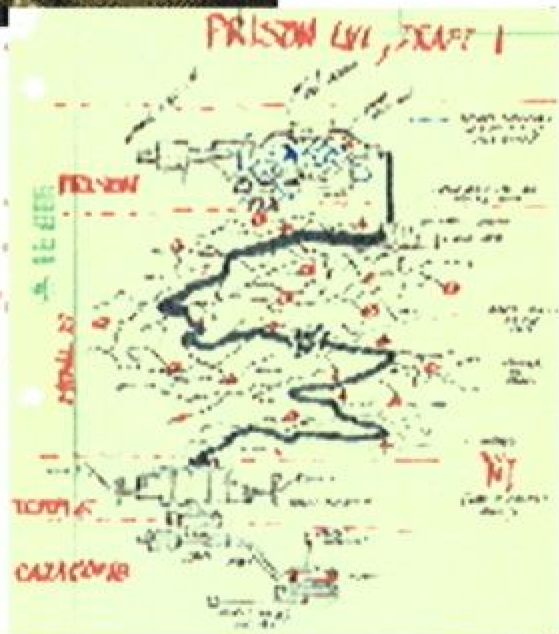


創造不同的人物

找出「山淵之界」深藏的祕密



▲ 背覆著命運的指引，勇者，前進吧!!



▶ 鉅細靡遺的地圖

『天翻地覆』的主要場景發生在山淵之界(Undermountain)，這是由一個發狂的巫師赫拉斯特（Halaster）在千年以前所建的地底迷宮。其位置正好在遺忘的世界中的“水之涯”(Waterdeep）城下。迷宮中幽暗的大廳，廢棄的神殿以及崎嶇的洞窟總是帶給其上的居民無盡的恐慌。

在一連串居民失蹤事件以及可怖的魔獸出沒在“水之涯”城後，山淵之界的傳說又在居民間流傳。更令人毛骨悚然的是，據深入地底的冒險者所帶回的訊息，山淵之界眞實的狀況比謠傳的更可怕萬分。應祭司凱爾本（Khelben）之請，你決定深入山淵之界找出問題的根源所在！當你逐漸進入地城核心，事情的眞相一步步的揭露。

問題根源來自被深埋在地下城中，由蜘蛛女王羅絲所鑄的神器－火神劍。這把劍有著開啓無底深淵的能力，擁有它的人能統領來自地底的生物。誰能找到火神劍，並了解如何駕馭它，這群饑渴若狂、所向披靡的魔獸部隊就是冒險者最好的報償。

早在千年前，這柄神器就已鑄成。遠古時代，由地表精靈和羅絲的信徒們所引發的戰爭中，羅絲便使用火神劍的神力來殲滅地表精靈的軍隊。然而，火神劍並非全然沒有弱點，它的神力來自一尊由女王所雕的蜘蛛雕像。一位精靈族的英雄深入山淵之界找到雕像並打碎它，將碎片散落在地下城裡。失去了雕像的能量供給，火神劍隨即化爲烏有，成爲一股不穩定的力量，羅絲也在這場戰役中失敗。

隨著時間的流逝，火神劍的傳說及詳細位置早已被地表居民所淡忘，只有少數的文獻還有記載。然而，羅絲和其信眾卻夜以繼日的尋找它的下落，想再恢復往日的勢力，可是至今仍無音訊。沒有蜘蛛雕像的控制，火神劍就像脫韁的野馬般，造成無底深淵不定時的開啓。危險的魔獸不斷的湧入山淵之界，使地面上的水之涯城陷入極度的危險中。



精靈族手繪稿

使用智慧和魔法直搗罪惡淵源！



幽暗崎嶇的地下迷宮



爲了拯救水之涯城，你必須找齊雕像的八塊碎片，將它重組以穩定火神劍的力量。你將面對的是山淵之界的魔獸群，以及瘋狂巫師賀拉斯特、黑暗精靈們、甚至蜘蛛女王羅絲所設下的重重陷阱。

山淵之界的大門正緩緩開啓，你敢下去嗎？

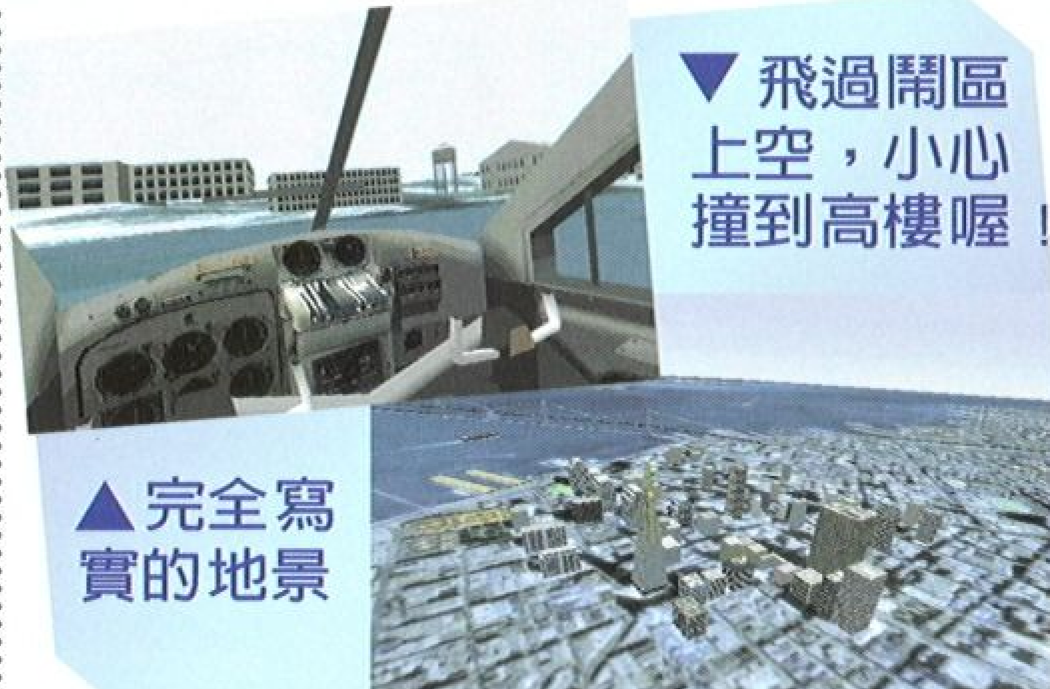
Flight Unlimited II
無限飛行 II



		硬體需求
遊戲類型／飛行模擬	國外發行／LookingGlass	●PENTIUM 100 ●16MB RAM
發行版本／光碟版	國內發行／松崗	●SOUND BLASTER
使用平台／WIN95	發行時間／十一月	●SVGA ●K、J

LookingGlass這次顯然是很想取代MicroSoft的「模擬飛行」在民航模擬界上的領袖地位。他們的秘密武器就是「無限飛行2」！

它使用驚人的技術，畫面看起來如照片般，不，根本就和您眞正在天上往下看時，所看到的景色是一樣的；飛起來時，感覺會像飛一架眞的飛機時一般的不可思議。您可以在廣達一萬一千平方英哩大的區域上空翱翔，還可以拿著該區的航圖對照，您眞的可以找到全部的地標地物…所有的河流、山丘、建物、道路，全部會在那裏!!



▼飛過鬧區上空，小心撞到高樓喔！

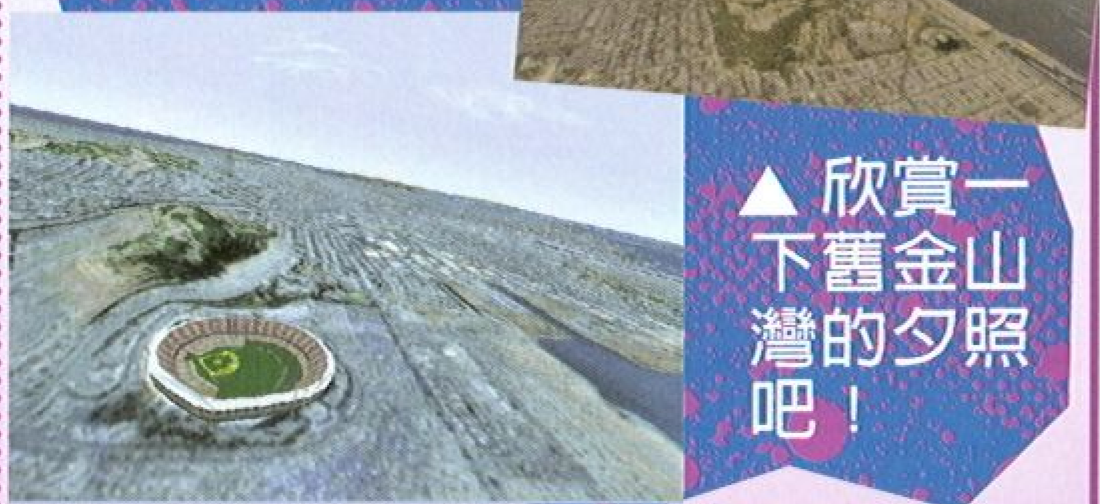
▲完全寫實的地景

目視與儀器飛行



你有機會開開747喔！

這次「無限飛行2」並沒有特技飛行的課程，可能設計小組想嚐試完全不同的做法。整個遊戲（其實以程式所達到的水準來看，叫遊戲好像有點委曲它）是以民用飛航爲主，您可以選擇「目視飛航」（VFR, Visual Flight Rule）或是「儀器飛航」（IFR, Instrument Flight Rule），在目視天氣狀況下，畫面好得出奇不必說，而在儀器天氣狀況之下，您會有完全不同的體驗。暴風雨、冰雹，剪風、霧、霾等惡劣天氣一應俱全，平時在這種天氣情況下是絕不適合飛行的，不過現在您有機會向命運挑戰啦!!



▼天空是「無限」的寬廣

▲欣賞一下舊金山灣的夕照吧！

航管通話

最特別的一點是航管，航管通信的方式是即時互動，由AI驅動的，亦即能按著您所處的情況而給予個別的指示：他們會就著您的儀器飛行計劃（IFR Flight Plan）導引您完成整個的飛行（這和遊戲的教學功能完全不同，是眞正的ATC Control）。同時，在滿天都是航機的狀況下，給予交通指引(Traffic remind)，讓您安然通過該空域。您甚至還能夠選擇做乘客，靜靜觀察週遭400架以上的航機圍繞您的景緻。

遊戲有些地方似乎刻意要和微軟的「模擬飛行」一較長短，好比您也能從舊金山大橋底下飛過去，也能降在一架航空母艦上頭…不過，「無限」使用的是現代的技術，您會滿意的！

◀完全真實的機内儀表板

▶雄偉的舊金山大橋

豐富的背景



野馬式飛機飛行英姿

遊戲的背景是在舊金山灣區，您可以從灣區四十八個機場，計十一個地點，包括舊金山國際機場起降。遊戲中提供了一台水上飛機讓您駕駛，您可以選擇在水面上起降啦！從大機場起飛前，還可以收聽一下天氣狀況與機場起降跑道（ATIS）。同時程式也模擬了該區的整個空域結構，您要小心不要飛到禁航區裏去，會很好玩的，不，會很不好玩的－您可千萬不能嚐試的。

遊戲裏頭除了剛才提到的水上飛機(Havelin Beaver)外，遊戲還提供另四種飛機讓您選擇：Cessna 172、Piper Arrow,P51D Mustang（就是二次大戰中著名的野馬），Beachcraft Baron，全都是繪炙人口，最廣爲接受的機種。

另外遊戲還設計了25個獨特的情節，如在航母上迫降，緊急程序等等緊張刺激的場景。您有七個外部攝影機視角，以及效果驚人的光暈效果。

飛行模擬技術

除開畫面使用的ImageScape技術外，另外一點和一代相當，也最爲遊戲設計群驕傲的地方是，這個軟體中的飛行，是模擬眞實的空氣動力效應，將風洞中得到的種種實驗數據，化爲飛行模擬中的各種反應。其他舉凡P-效應，螺旋槳反作用力、上升熱氣流、螺矩、重力加速度等效果，也都一一精準的模擬出來了。您會發現自己是眞的在飛一架飛機呢！

最好玩的是，飛進限制飛航空域內時，會有F-16戰機試圖將您驅離，據傳，在美國，將您驅離後，會寄帳單給您，要求您付戰機油錢、維護費、飛行員出勤津貼…不過，駕駛著速度極慢的螺旋槳飛機，那些高速戰機還眞是奈你無何哪！然而，相信我，別心存僥倖，您總有落地的時候，他們也總是找得到你的LookingGlass的網址：www.lglass.com.



←內部機艙視角



Of Light and Darkness
畫中惡靈

遊戲類型／冒險
發行版本／光碟版
使用平台／WIN95

國外發行／INTERPLAY
國內發行／未定
發行時間／未定

硬體需求
- PENTIUM 90
- 32MB RAM
- SOUND BLASTER
- SVGA
- MOUSE

世界末日即將到來

畫中惡靈（Of Light and Darkness，暫譯）是一個即時的冒險遊戲。在遊戲中一共分爲三大背景以及27個不同的小關卡所組合而成。在這一些關卡之中，有著許多的精心設計的謎題等著玩家來解。遊戲的背景故事是根據"世界末日"的構想而來的：傳說中當每千年之末到來時，世界將會遭受一場浩劫，人類將可能會遇到毀滅的危機。玩家在遊戲中扮演的角色就是在全人類中被選擇的人類代表，被某種力量放逐到了介於天堂與地獄之間的空間。主角在遊戲中將會發現，除了自己之外還有其他數人也遭到了一樣的命運。到底爲什麼這一些人會被選中呢？這一些人又有什麼共同點呢？雖然這一點主角自己也不知道，但是有一點是確定的。他們身負著人類是否會毀滅的命運，他們在這裡的行動，將會決定人類的未來。

這一些人在遊戲中代表的是光明的力量。他們包括Angel Gemini，一個在拉斯維加斯賭場跳舞的女孩。有一個晚上，當她在臺上跳舞的時候，突然出現一陣強大的光芒，之後她就發現自己身處在這一個奇異的地方。黑暗的力量則是由Diabolos Asmodeus Beelzebub所代表著。他是終極的地獄使者，一個代表著人類心底最深處罪惡的象徵。他代表著在聖經中所提到過的人類七種罪惡：貪食、淫慾、貪婪、妒忌、仇恨、懶惰、以及驕傲。

玩家在遊戲中的目的就是找到地獄使者七個罪惡象徵，並將他們全部都加以摧毀。只有這麼做，才能夠阻止地獄的力量破壞人間、防止世界末日的來臨。

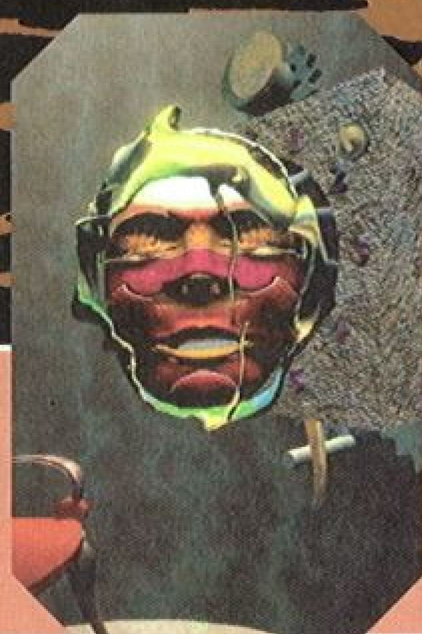
▼迴旋的樓梯是通往另一個空間的道路，人類的未來都繫在主角身上了。





▲神秘的房間，在這裡面有著一個相當關鍵的謎等著玩家去解開。

◀在這奇異的空間中，有也著像人間一樣的大街，處處閃耀著霓虹燈



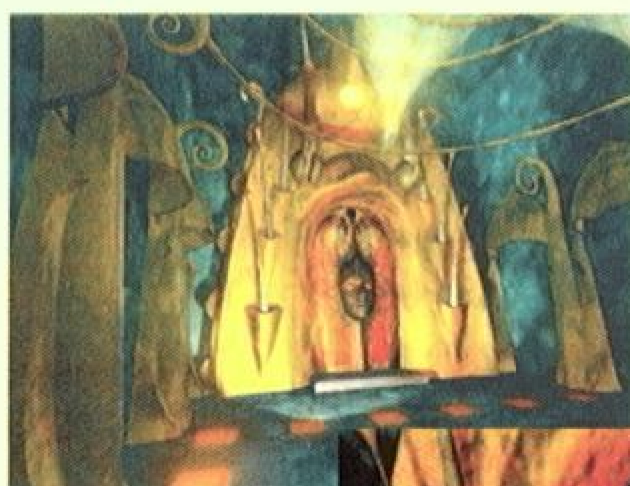
◀地獄的使者出現在主角的眼前，警告玩家不要再與其作對。

遊戲的組織結構

就像前面說過的一樣，畫中惡靈一共分爲三大背景。玩家必須要完成前一個背景才能夠繼續來到下一個背景。在第一個背景之中，玩家的目的就是要摧毀頭三個罪惡的象徵。完成之後，通往第二背景的通道才會打開。在第二個背景之中，玩家的目的就是將剩下的四個罪惡象徵摧毀。當玩家來到第三個背景時，也就是與地獄使者決鬥的時刻。

在每一個背景之中，玩家將會只有一定的時間來完成所有的任務。畫中惡靈使用的是“即時”的環境系統。也就是說，遊戲中所有的事件都是時間一到就會自動執行，無論玩家的進度是否已經到達了該處。畫中惡靈的系統不會像一般的冒險遊戲一樣等到玩家到達時才會進行某一個事件。如果玩家在遊戲中稍稍的遲疑的話，黑暗使者的進度就會開始慢慢的超過玩家，到後來自然就Game Over啦！

如果玩家在遊戲時間結束之前還未能將所有的罪惡象徵全部都摧毀的話，根據玩家摧毀的數目，遊戲就會撥放不同的結局畫面。也許，由於玩家的不力，未來也許會死掉約五億的人口，但是總比如果玩家連一個象徵都沒有摧毀而死了十億人口要好得多吧！如果玩家成功的達成了遊戲的目的，那麼遊戲的結局將會是世界變成了一個天堂樂園。



◀▼通往地獄的最後通道，筆者花了好多功夫才來到這裡



◀如何才能夠打開這一道門呢？位於門上的臉是一個重大的提示

遊戲最大的特色就是背景

畫中惡靈是一個相當深奧的遊戲，因此比較適合年紀較大的玩家使用。遊戲中的舞臺，相信玩家們看到了插圖，就可以發現它相當的奇特。遊戲的畫風可以說是獨樹一格，與別的遊戲看起來完全不一樣。本遊戲的背景圖片全部都是由世界著名的法國幻想派畫家Gil Bruvel所繪。

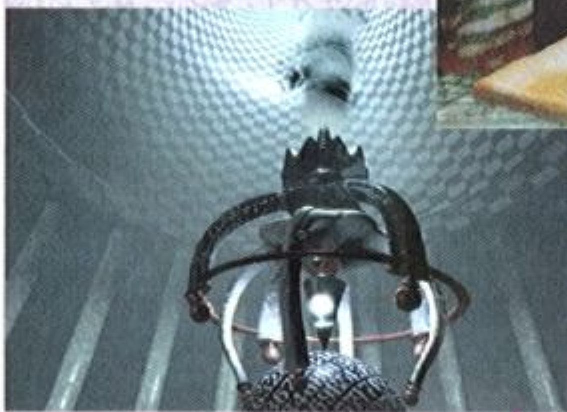
遊戲的進行方式與第七位訪客一樣，玩家可以行走的路徑是預設的，但是，當玩家停下來的時候，卻可以360度自由的轉動視角。遊戲中的3D圖型是使用SGI的Alias 3D軟體繪製，因此在色彩上相當的鮮豔，在品質上也相當的高。

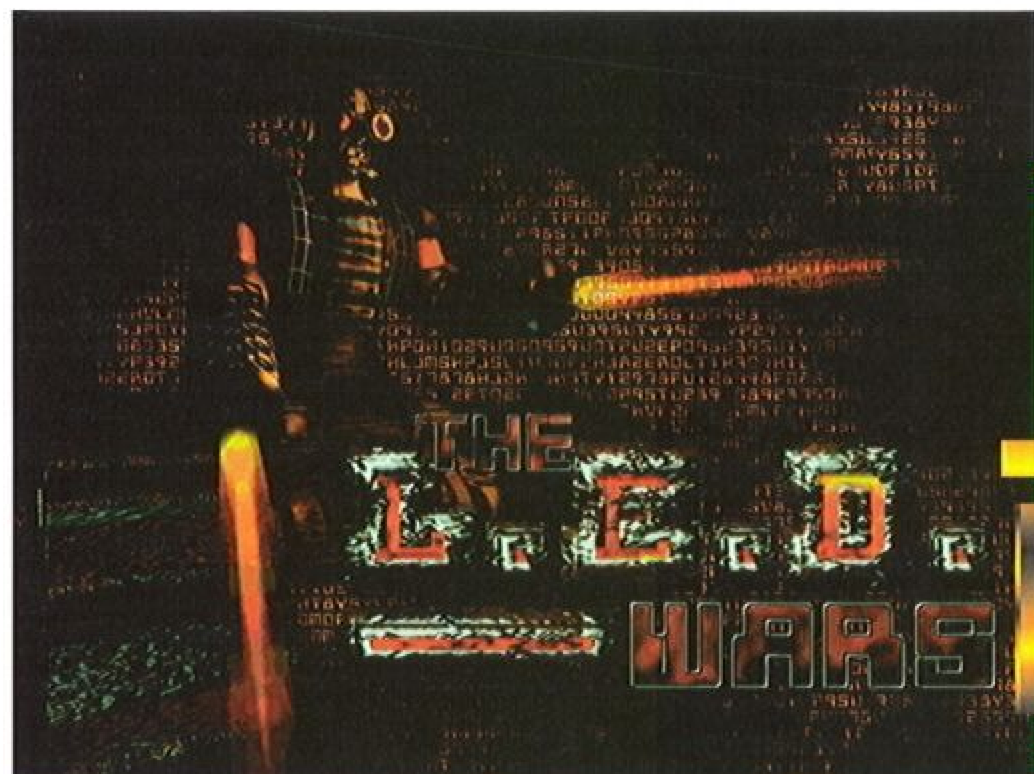
畫中惡靈是一套相當好玩的冒險／解謎遊戲，不但遊戲中的主線故事相當的精采，在整體氣氛的營造上也相當的成功。不過，在進行這一套遊戲的時候相當的花腦筋，而且玩家必須要仔細的注意遊戲的劇情發展才能夠通過一些遊戲的關卡，是一套適合喜歡動腦的玩家進行。

▼通往地獄身處的大門，玩家有膽量進去嗎？



▼地獄邪惡力量的來源，將它破壞，邪惡力量就再也無法干擾人類了





L.E.D 商業爭霸

		硬體需求
遊戲類型／即時戰略	國外發行／IONOS	●PENTIUM 75 ●16MB RAM
發行版本／光碟版	國內發行／華義國際	●SOUND BLASTER ●SVGA
使用平台／WINDOWS 95	發行時間／十一月	●M、K

生命進化保衛戰

21世紀，地球的環境完全被污染，人類的基因也隨之改變，人類必須要靠著L.E.D生命進化藥才可以在地球上存活，而你（玩家）的工作就是拯救你的公司在這個荒涼的地球上可以不斷的製造LED，並掠奪及排除和你一樣企圖製造LED的敵人利益。

假如你之前從未接觸過即時戰略遊戲，LED大戰中相當簡單的操作介面可以很輕鬆上手，每一個主建築體中就包含了其相關的物件，例如：點選兵工廠就會顯示可以製造的車輛，而且建築物的建造完全沒有區域限制，走到那蓋到那相當的便利，但是最重要的，你必須要有足夠的LED才可以建造。

遊戲中除了重要的LED外，另外還有幾個其它重要的資源如：動力、LED種子及油礦，LED必須要有種子工廠生產及播種車播種，然後由採收車採收運回精練廠，所有的建築體都需要電力，電力則由量子電廠所提供，而油礦則是提供所有的車輛的能源，LED是所有一切的來源，經營並保護你的LED田是致勝的不變法則。



▼要過橋須通過戰車及飛彈的考

本遊戲專為即時戰略遊戲玩家所設計，其電腦的AI相當的強悍，電腦會不斷的攻擊你的資源，如果它了解到你防守的方式，它會另外找路去攻擊你防守較弱的地方，遊戲中出現的武器包羅萬象，有兩棲、陸、海、空等作戰單位，絕對滿足好戰份子殺戳的快感。



▲在飛機場的戰機起飛迎敵
▼戰機遭遇飛彈攻擊



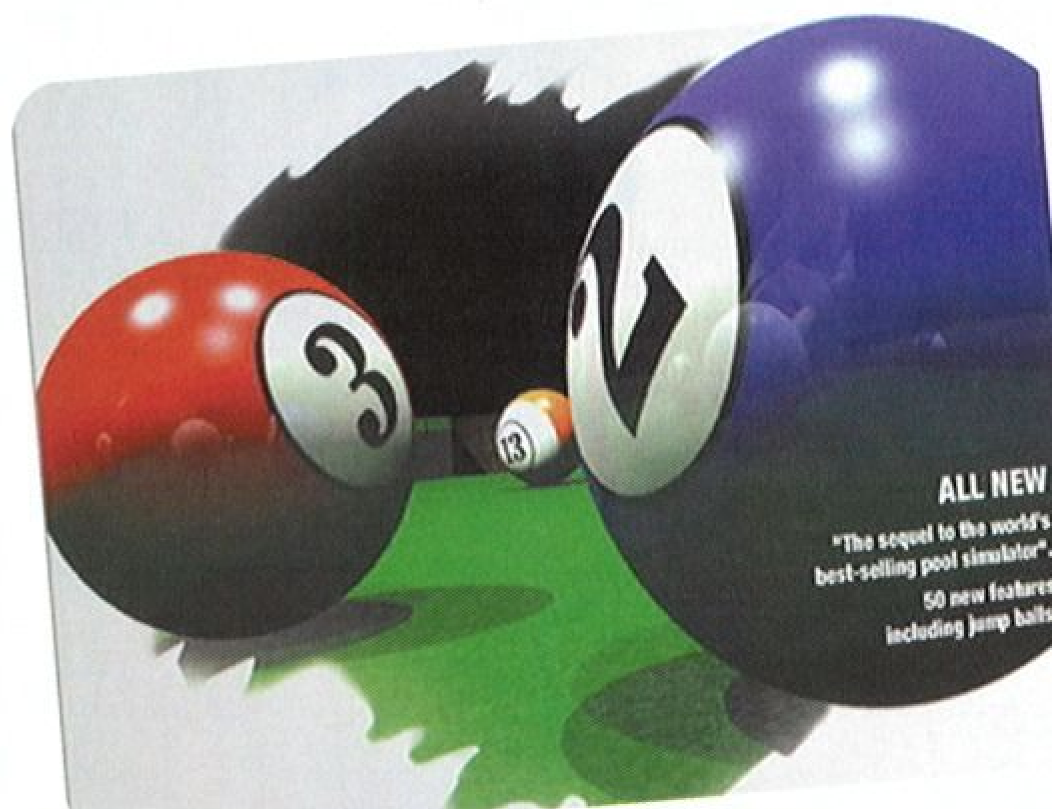
遊戲中包含了16關單人任務，及20關以上的多人連線任務，它的不同之處在可以自由調整困難度，及編輯新的資源，假如你認為任務相當困難，你可以加一些額外的單位及資源，甚至建築物，另外如果你覺得不夠刺激，你也可以增加敵人，好好的來場大戰。

遊戲同樣支援IPX、一對一、區域網路及INTERNET 8人連線，身為指揮官的你，必須完成你的老闆交代的任務，擊敗對手，以及征服所有的區域，最重要的是確保公司大賺錢。

▼步兵大混戰



▲大海戰

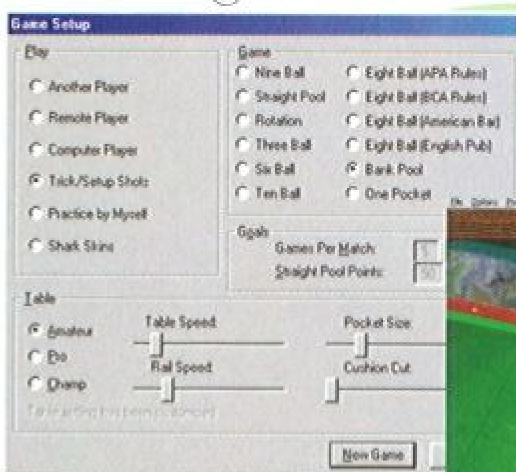




Virtual Pool 2 超擬真撞球2

遊戲類型／運動	國外發行／Interplay	硬體需求 ●PENTIUM 90 ●32MB RAM
發行版本／光碟版	國內發行／未定	●SOUND BLASTER
使用平台／WIN95	發行時間／未定	●SVGA ●MOUSE

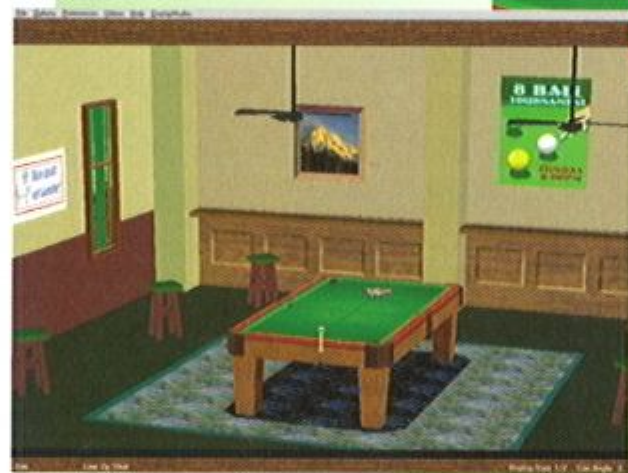
前所未見的撞球遊戲



◀玩家可自由的選擇要進行何種遊戲



▲輔助線功能可知道球的動向



◀玩家可以自由的放大比例及視角

超擬真撞球一代相信玩家們大多都玩過，該遊戲可說是有史以來設計得最好的撞球遊戲。在市場上它也大受玩家們的歡迎。有鑑於此，設計該遊戲的設計小組VR Sports再一次的跨刀設計其續集：超擬真撞球2。

遊戲本身採用了最新的3D音效技術，讓玩家可以聽到球與球之間眞實的碰撞聲音以及從後方傳來的迴聲。遊戲中無論哪一種音效都是配製得唯妙唯肖，球桿撞到球的聲音以及球撞到桌邊的聲音，這一些聲音將與玩者在眞正的撞球場中聽到的一模一樣。由於本套遊戲的眞實度極高，在玩遊戲時，玩家雖然可以自由調整遊戲的視角，但是如果玩家將視角調成像眞正打撞球那樣，就可以感受到撞球場的那種感覺。在打球的角度感上面也與眞正的撞球桌感覺一模一樣。

在遊戲中有許多的教學影片，指導玩家正確的切球角度以及力道。這一些影片中也有許多是解釋撞球的各種不同的規則以及各種不同的比賽所打的撞球有何大同小異。依照玩家個人的喜愛，可以選擇各種不同的規則進行遊戲，例如九球規則、三球規則、六球規則、十球規則、以及八球規則。其中八球規則還分爲各種不同的項目，有APA規則、BCA規則、American Bar規則、以及English Pub規則。

超擬真撞球2打球時是使用滑鼠來移動以及操作球桿的力道，因此，玩家在打球所要使用的力氣方面亦可以得到充份的練習。遊戲的3D圖型在普通的模式下，就可以非常流暢的執行，但是，本遊戲也支援3D加速卡，因此，如果玩家配有支援的加速那的話，就可以以更流暢的速度以及更高的解像度來進行遊戲。



在高解像度的模式下以高速、流暢的畫面捲動進行



STAR TREK：Starfleet Academy
星際神鷹

遊戲類型／飛行模擬	國外發行／INTERPLAY
發行版本／光碟	國內發行／松崗
使用平台／WIN95	發行時間／十一月

硬體需求
- PENTIUM 90
- 16MB RAM
- SOUND BLASTER
- SVGA
- J、K

親自操縱企業號不是夢想


◀報告艦長，目標確認－摧毀！


▲任務模擬器艦橋概覽



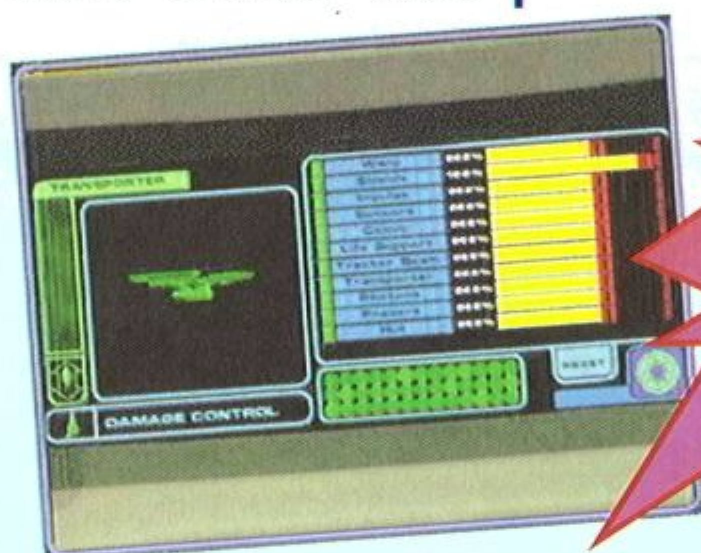
◀這就是咱們的主角－實習艦長大衛．佛瑞斯特

今天對我而言，是個値得紀念的大日子，因爲我終於考進了我夢寐以求的地方－星艦學院，相信我親自操縱企業號的日子已不遠矣！

星際神鷹的製作得到派拉蒙的完整授權，除了影片主角的出現外，更請到了原影集配樂者朗．瓊斯（Ron Jones）擔任遊戲音樂指導，他曾爲50集以上的星艦迷航記系列配樂。故事內容由銀河飛龍及星艦迷航記系列小說的作者群合力編著，人物化妝是由四代星艦系列的化妝師負責，遊戲中超過30艘以上的外星船艦則交由銀河前哨（Deep Space Nine）的設計師做圖形處理，動作指導是由艾美獎得主克里斯多福．威克斯（Christopher weeks）負責。如此嚴謹的製作團隊，相信是前所未有的。

「星際神鷹」與前兩個「STAR TREK」系列遊戲最大的不同，在於其不再是個冒險遊戲，而是個「飛行模擬」遊戲（講模擬有點語病，因爲未來事物如何「模擬」？），而且還是3D形態的喔！因此，您可以指揮四種不同的星艦，包括Oberth-class science vessel、Miranda-class cruiser（在STAR TREK電影第二集與企業號對決的那艘星艦）、Constitution-class heavy cruiser（就是企業號啦！）及mighty USS Excelsior-class heavy cruiser（在電影第六集與企業號並肩作戰的那艘星艦），在25種以上的任務出生入死，與30種不同的克林貢（Klingon）、羅幕倫（Romulan）等各種星艦對抗，有些星艦甚至不曾在電視或電影中出現。不管是艦橋、學員休息室等船艙場景，抑或是宇宙中的競逐射擊場面，都是令人熱血賁張的3D場景，保證讓您大呼過癮！

準備好了嗎？各位學員們，星艦學院將在11月開學，在成爲宇宙間稱頌的傳奇之前，你得先通過這裡的考驗…。



艦身損害管制圖

殖民保衛戰 INCUBATION



		硬體需求
遊戲類型／策略	國外發行／Blue Byte	●Pentium 90　●16MB RAM
發行版本／光碟	國內發行／未定	●SOUND BLASTER　●MOUSE
使用平台／Win95	發行時間／冬季	●顯示模式：未定

回合制遊戲





遊戲中出現的怪物

Blue Byte殖民保衛戰(Incubation，暫譯）是敘述在一場科技浩劫後，一大片的能源護網將人類殖民者與星球原住民Scay' Ger隔離，但人類的病毒擴散至Scay' Ger身上，使他們突變成嗜血好戰的怪物，戰爭因此爆發的故事。這套遊戲的劇情是延續伊斯里戰役（Battle Isle）系列故事，玩家在遊戲中必須率領一支太空陸戰隊至各關卡冒險，完成保護殖民地，包括抵禦Scay' Ger的威脅，以及殖民地的撤離等任務。本遊戲是一套回合制的戰術遊戲，Blue Byte在遊戲中設計超過三十項合回制任務，執行的地點是Scay-Hallwa殖民地上晦暗且複雜的通道內。



打贏了，換取10點經驗值



打輸了，賠了夫人又折兵

玩家在殖民保衛戰中可以使用眾多的武器與裝備，旗下的每一位陸戰隊員被設計成有限的能量，可以用來移動及戰鬥。陸戰隊員可以戰鬥以賺取經驗。值得一提的是，殖民保衛戰採用繪製飛鷹特戰隊的3D繪圖引擎，畫面相當精彩動人。

以戰鬥賺取經驗



除了單人遊戲以外，本遊戲亦支援多人共玩，允許同時有四名玩家透過IPX及Mull-moden進行遊戲，讓你享受區域及網際網路的遊戲樂趣。在單人遊戲方面，玩家會遭遇各種獨特的敵人、戰役與任務，對於戰略與戰術高超的玩家而言，仍是一大挑戰。玩家所統領的陸戰隊士兵，在經過大小戰役與殺戮後，由於不斷地賺取經驗，其戰技會越來越精良。但是，除了敵人眾多外，這些具有智慧且兇殘的異形會躲在陰暗的角落，以及工廠和Scay-Hallwa倉庫內密閉的門後等玩家上鉤。因此，玩家若想取勝的話，還得仔細擘劃一番。例如，有時候因爲對手前面有強大的防護能力存在，玩家便得從後方攻擊才能致勝。遊戲的畫面以電影品質般的即時圖形呈現，令人讚嘆的特效與擬眞的音效，也許會讓玩家忘記這只是一個遊戲而已。



太空陸戰隊準備出擊

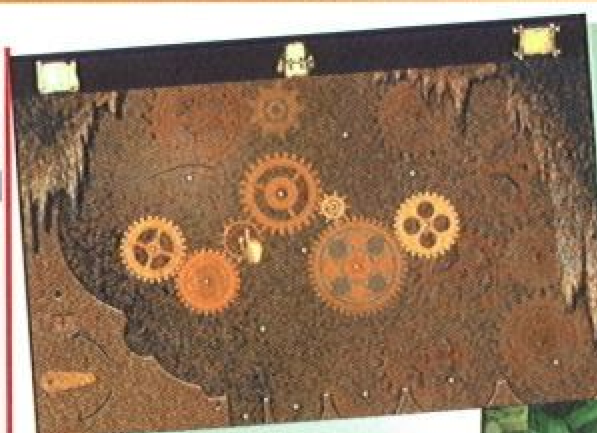


Voodoo 巫毒小子

			硬體需求
遊戲類型／冒險	國外發行／INFOGRAMS	●PENTIUM 90	●8MB RAM
發行版本／光碟版	國內發行／英特衛	●BLASTER SOUND	●SVGA
使用平台／WIN95	發行時間／十二月	●MOUSE	

就在真實與夢魘之間

「巫毒（Voodoo）」是一個大家似熟悉又陌生的名詞，伴隨著這個字眼的，還有神秘、詭譎、可怕等形容詞，不過《巫毒小子》卻企圖以輕鬆活潑的方式，由一男一女兩位小朋友，帶領著大家進入這個奇幻的世界當中，而且，除了提供遊戲的樂趣之外，更有豐富的教育意味！



▲遊戲中穿插了一些小型的益智謎題



▼可以選擇男孩或女孩來進行遊戲

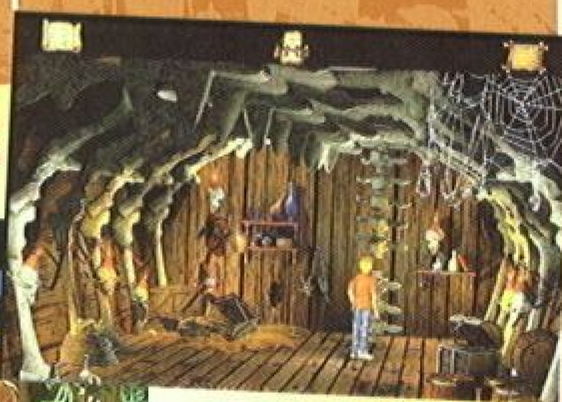
打開這本書，進入巫毒的世界吧！

當小孩在床鋪上翻閱著充滿駭人色彩的「伊娃之書（Iwa's Book）」後，再進入夢鄉的同時，奇幻的世界降臨了－藉由殭屍中的王者，星期六男爵的魔法，主人翁被帶往一艘神秘的氣球艇之上，往失落靈魂之島前進，能夠幫助你回到現實世界的，就只有男爵的僕人巴特勒了。

不過，他也是一名靈魂被男爵禁錮的可憐蟲，所以，解開謎題的重責大任，還是會落在主角身上，不過，你至少從他身上知道，要回到「現世生者大陸」，必須先找回四張航行圖，它們可能散落在飛艇上的任何地點，所以只有憑著機智與勇氣，在各個房間中冒險，解開所有的謎團，並與男爵展開一場驚天動地的大決戰，才有機會踏上回家之路。

而且操作介面相當容易，在Win95下使用滑鼠來執行指令，而當游標移動到可使用的物品上時，更會切換成不同的圖示來提醒玩者，加上不必選擇任何的動作指令，只要在特殊的地點使用正確的物品，程式便會指揮主角進行適當的行動，就如以往的《凱蘭提亞系列》一般。

而為了提供類似「Living Book」的教育效果，再每個畫面上都安排了一些「機關」，當玩者用滑鼠敲擊這些地點時，物品會播放一小段動畫作回應，相當逗趣，而且有很高的娛樂效果，每當玩者突破一些難關時，也會有精采的卡通動畫，水準直逼卡通影片！而且最重要的是，《巫毒小子》即將以中文化的面貌與大家見面…。



不同的場景



有不同的特色



NEW GAMES STATION

Sub Culture 海底大追擊

遊戲類型／冒險	國外發行／Ubisoft
發行版本／光碟版	國內發行／未定
使用平台／Windows 95	發行時間／十一月

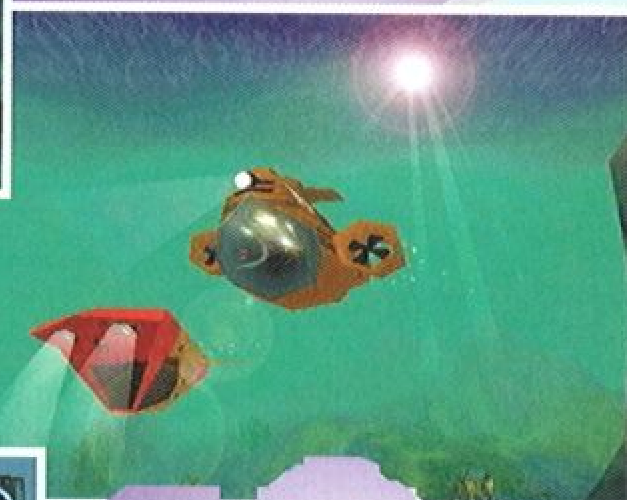
硬體需求
- PENTIUM 90
- 16MB RAM
- SOUND BLASTER
- SVGA
- MOUSE

以海底為舞台的遊戲

很多遊戲公司都以不毛之地或外太空爲故事發生的地點，很少會想到以海底爲舞台，但這回要向玩家們介紹的海底大追擊（Sub Culture，暫譯）卻是一套以海底爲背景遊戲。



▼海底大追擊是罕見的海中遊戲



▲潛艇在深海中須以探照燈前進

具有環保概念哦！

海底大追擊提供二十七項不同且無限制型態的任務，避免玩家在爲任何一方執行任務時有線性發展的現象發生。無論你是爲Bohines或Prochas戰鬥，在任務進行時都會有許多海盜竭盡所能地妨礙你。除了在四處隱藏著危機外，身爲小型人種的主角先天條件便相當不利，例如人類在海面上污染或把海洋生態攪得踏糊塗時，便可能影響到你；另外，由於身材微小的關係，在海底中隱約出現的瓶蓋、河豚、海龜等，看起來都十分巨大。或許，本海底大追擊可以稱作是一個「有環保概念」的遊戲，因爲設計師在遊戲中鼓勵玩家利用他們設計的鉤錨，將在海底的些污染源例如煙蒂、錢幣、瓶蓋等，一一夾起，當玩家把這些東西拿來換取金錢後，便可將潛水艇升級。



▼與海盜在水中激戰



▲深海中的生物

除了有不錯的音效外，負責開發本遊戲的CriterionStudios對畫面的製作亦相當用心，他們利用自己所設計的「dive」引擎，把十萬個多邊繪圖重製成捲動的海浪、海底的波光，也把拱形建築物、柱子、洞穴，奇特的海洋生物及無底洞，甚至是自然發生的危險等，盡藏在璀璨的3D海底世界中。因此，遊戲對硬體需求相當高，玩家若有高效能的Voodoo、PowerVR或Rendition等圖形加速卡的話，畫面表現將更優越。



◀哇！海龜怎麼這麼大！





爆裂電光球

遊戲類型／運動	國外發行／PSYGNOSIS	硬體需求
發行版本／光碟	國內發行／三賢影視	●PENTIUM 100　●8MB RAM
使用平台／WIN95/DOS	發行時間／十一月	●SOUND BLASTER　●SVGA　●K

新新人類新運動觀

在一個看起來像是冰上曲棍球的場地裡，每一球隊各派四名隊員上場，分成兩邊來進攻。爆裂電光球並不需要甚麼道具，不過爲了保護球員，把傷害減到最低，球員們都必須全副武裝，從頭盔、護肩、厚重的衣服到護膝等應有盡有。

爆裂電光球的遊戲規則很簡單，球場的正中央有一個懸浮在半空中的圓形物體只要把球丟進這個物體中就能得分，但別以爲這是很容易的事，因爲這個物體是會自動關門的。把球丟進球門之前，還有一件非常重要的事要做，那就是拿著球跑到對方的底線，那裡有一塊板子，持球的隊員把球碰觸這塊板子，然後球會變成另一個顏色，這時候才能把球丟到中央的球門裡去。爆裂聯盟裡共有十六支球隊，每支球隊的特性都不同，你可以從四個數值上去評估他們，分別是準度、力量、速度和耐力。

如果你喜歡NBA LIVE多變視角的比賽方式，你將會更加喜愛爆裂電光球，因爲爆裂電光球擁有十多種不同的視角，可以在比賽途中不斷變換，這一點更是遠遠的超越NBA LIVE的成就。畫面解析度從300×240到1024×768等都可以自由選擇，只要電腦配備夠炫，畫面的精緻度是不容懷疑的，假如配備跟不上除了調低解析度外，還可以關掉一些不必要的東西，例如觀眾、地板的圖案等以加快遊戲的速度。

遊戲共有四種的比賽模式，分別是友誼賽、聯賽、錦標賽和連線比賽，連線比賽甚至可以多達八人一起參與。爆裂電光球即將於十一月上旬上市，喜歡運動的玩家怎麼能夠錯過。

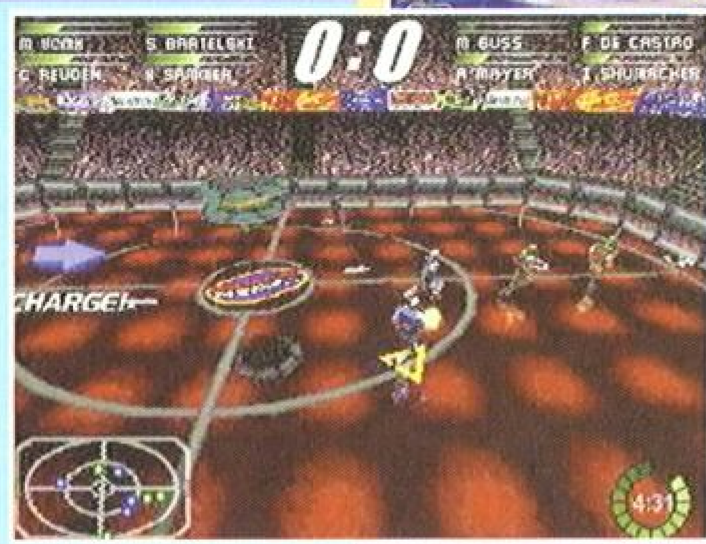


◀選擇球隊畫面



◀各種不同的鏡頭視角下之比賽實況

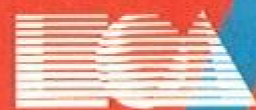
▼半場休息時間，各項統計資料



▲比賽開始，手上黃黃的那個就是"球"



▲暫停比賽時的選項功能



極速快感 II SE





美商藝電股份有限公司

台北市南京東路五段188號7樓

Tel：(02)747-6588　Fax：(02)7476312

郵政劃撥帳號：19008788



現在過的如何呢？

我現在才知道當初大哥說的話到底是什麼意思



CHANCE 幻想時空



如果…梅迪莎不是哥哥的妹妹…



三國人物，古錐對決！

暗棋三國志

產品發表會

- 北部：12月13日（台北T-ZONE資訊廣場-和平店）
- 中部：11月22日（台中NOVA-華彩軟體屋）
- 南部：12月6日（高雄T-ZONE資訊廣場）

另徵 遊戲企劃、程式人員、工作室及全國經銷門市

再創棋類遊戲新典範

爆笑出擊

- 開創棋類遊戲新玩法，規則簡單，樂趣無限。
- 可三人同時對戰，彼此相互制衡，戰情瞬息萬變。
- 劉備、曹操、孫權等三國豪傑一一登場，協助您完成您的雄圖霸業。
- 生動活潑的人物造型以及精緻細膩的場景畫面，展現華麗而獨特的遊戲風格。
- 精心錄製的語音及音效，帶給您最佳聽覺享受。
- 九首CD音軌音樂，音質絕佳，首首動聽。
- 操控簡易，無繁複指令，一支滑鼠即可解決所有問題。



力藝資訊股份有限公司
Playtime Entertainment Inc.
台北市南京東路三段258號2樓 FAX:(02)771-2968 FAX:(02)778-3633
2F NO.258 SEC. 3 NAN-KING EAST RD.TAIPEI TAIWAN R.O.C
http://www.playtime.com.tw e-mail:playtime@ms2.seeder.net
UMAX GROUP

SEGA SPORTS™
For Windows® 95

SEGA PC™

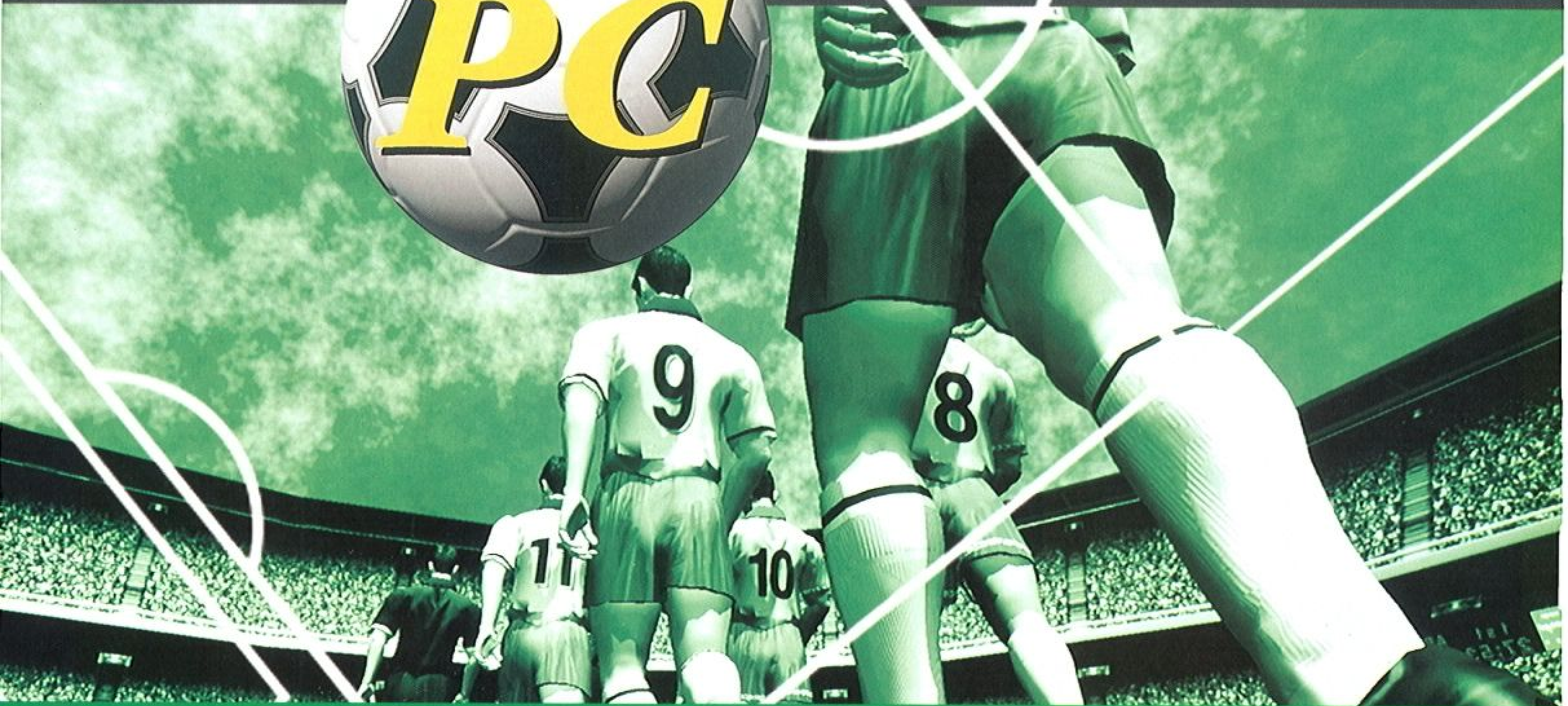


世界杯足球賽

SEGA WORLDWIDE SOCCER™







SEGA PC

Windows® 95

CD-ROM 1 枚

Three Dirty DWARVES

野蠻鬥士



SKC LICENSED BY SKC, Ltd.

SEGA PC

台灣地區總代理

鼎昌實業股份有限公司

WORLDWISE ENTERPRISE CO., LTD.

電話：(02)662-5266（代表號）

傳眞：(02)662-5263・662-3934

南區分公司：(07)748-1155

E-mail: world998@ms12. hinet. net

http://www.worldwise.com.tw

★九月隆重上市★

SEGA PC™

強者、復活。

Virtua Fighter 2™

For Windows® 95





台灣地區總代理
鼎昌實業股份有限公司
WORLDWISE ENTERPRISE CO., LTD.

著作權人：美國・SEGASOFT, INC.
由日本國・SEGA・SEGA ENTERPRISES, LTD.與韓國SKC Limited授權、
Worldwise Enterptises Co., Ltd.於台灣發行



電話：(02)662-5266（代表號） 傳眞：(02)662-5263 http://www.worldwise.com.tw 南區分公司：(07)748-1155

SKC LICENSED BY SKC. Ltd.

極速飆車

SPEEDY ZONE



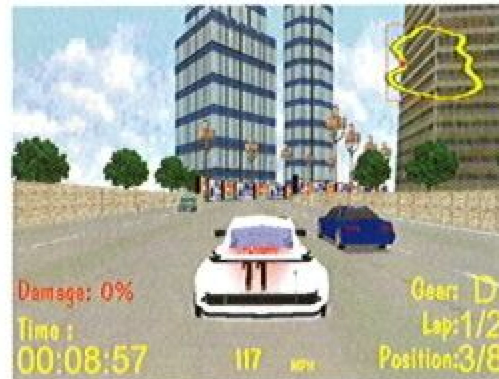
挑戰速度 媲美大型機台效果

經濟部
3D/VR科專
補助研發

- ■單人與模擬車競賽或多人與網路上賽車手對抗
- ■3條跑道,8輛車,十級困難度,四種視角,可隨時切換
- ■可自定車名及其性能,就像開著愛車參賽
- ■具損壞維修功能,除競速外亦可撞擊對手
- ■3D技術,畫面精美,值得珍藏
- ■具日間及夜間選擇
- ■支援DirectX,MMX,AGP,3Dfx,可用鍵盤,方向盤,搖桿或滑鼠控制
- ■動感立體音效,音量可自由設定
- ■支援Windows 95,NT









"極速飆車-Speedy Zone" —飆車族的樂園www.speedyzone.com.tw免費試玩部份遊戲

台灣總經銷



軟體世界
智冠科技股份有限公司
(02)7889188 (04)2020870 (07)8150988

研發製作



帝鉅科技股份有限公司
Digital Point,Inc.
The Real-time 3D Company
www.speedyzone.com.tw

隆重上市





WIN95版

●AVG（18禁）

JWIN95	●elf
	●￥9800

★朱原弘

「你不是買過98版了嗎？又重複買同樣的遊戲做什麼？你錢多是不是？下個月起扣你零用錢…」老婆大人在筆者身後叉著腰問道。「妳眼花啦，256色的看不出來啊，虧妳還是學美術的…」筆者沒好氣的回答。老婆湊到電腦前，「那又怎地，浪費就是浪…嗯，這圖還當真不錯，起來起來，換我玩…」好吧，反正筆者也玩得有些兒膩了，於是老婆便興緻沖沖地拿著攻略本玩將起來。這個能讓男男女女投入其中的遊戲也不是生面孔，正是推出達三年、至今魅力未曾稍減的「同級生2」。不同的是，今次拜Win95之賜，elf也為她披上了美麗的外衣，並作了幅度不算小的修訂及補強，俾使廣大的同迷們能再次的感受到她這股非比尋常的熱力。


▲田中美沙的登場


▲嗯，那我就不客氣啦…

▼你在看哪裡？


推出三年、魅力不減的同級生II

從前只要一提起「同級生」，筆者總有好多話題與趣事迫不急待地想與三五好友們討論與分享。那時不知犧牲了多少無眠的夜晚，玩了不下十餘次，筆者終於在沒有攻略的情形下把同級生一代給全部玩完了，還自己寫出了簡單的攻略流程供朋友參考，至今還頗為自豪。那時知道「同級生」的人只怕也只有我們這些98骨灰級的老玩家，而DOS/V的出現還是晚了好些年的事，記得筆者那時還是用軟碟一片片地抽換玩完同一的呢！隔了二年之後，終有了同二的問世。這兩部石破天驚的作品，完全讓美少女遊戲的歷史為之改寫，並將它推向經典級名作屹立不搖的地位。而本地的玩者也因DOS/V地下版的流出與代理中文化的發行，見識到了此一鉅作，並蔚為風行，網路上至今仍討論不斷，甚至國內也有專屬的私人網頁，其魅力可見一斑。

「同級生」系列賺翻了elf，也捧紅了原畫竹井正樹（現已成立公司，推出了一部動畫作品，並預計自行製作遊戲），改寫成小說、卡通，以及為數眾多的週邊產品，PCE、SFC、PC-FX、SS、PS等只要叫得出名字的遊樂器平台都可見到她的芳蹤。遊戲能作至如此，夫復何求呢？筆者常心想，要是也能作出個這麼樣的遊戲的話…算了，想想就好。


▲感人的一刻…


◀咳！

WIN95版的表現如何呢？趕緊來瞧瞧！





事情可還沒結束呢，預計明年推出的同三，只怕會是一顆更大的定時炸彈。在這股旋風橫掃之前，大家也別先急著關起門窗，只因elf絕不讓同迷們有任何喘息的機會，在這過渡期中推出了令人如此驚豔的作品－「同級生2」Win95版。其實本作應算是elf的移植行動中繼「野野村病院的人們」、「遺作」之後的第三部Win95版本移植作品。在讀者見到本文時，第四作「河原崎家之一族」應該也已上市。就如同前面的兩部移植作品，本遊戲是在既定的架構上針對Win95的特性加以全面補強與改寫。對於劇情與遊戲性上，相信眾玩家都已了然於胸，筆者也不必多著墨於此。

▲皇天不負苦心人…

▲送片桐老師回家…到口的肥肉，不會有人這麼笨吧？



▲請自便…



◀在八十八海岸畔沉思的友美

已達極致的圖形表現

以下所要介紹的，正是此次改版的所增添的新要素。首先，最爲吸引眾玩家側目的（也是筆者的購買動機），就是全部重新繪製的256色圖形表現。原本98版的16色美術已堪稱在該硬體下的極致表現，但一旦您再看過這些256色的圖形之後，只怕您會對舊版的圖形不屑一顧了呢！而elf的美術果然非空負盛名，其在256色下的表現，甚至要比其它公司在全彩模式下的表現來得傑出！而且，更令人感動的一點，無論是在事件過場畫面或是重要好戲時，都是採用640×400的全畫面模式（98版的事件畫面只有512×288畫素）！光是圖形這點，就夠您掏腰包而不冤枉了。



▲看到這畫面時，就表示前功盡棄啦！重來吧！



▲耶誕夜等主角回家的唯



▲心事重重的友美





256色下的極致表現

隨遊戲附贈的「卒業生」迷你遊戲



▲各種結局畫面

說了那麼多，最重要的一點還是沒有提到，那就是本作裡已經收錄了當初要憑原版包裝裡所附的紙條方能換購的Special Disk資料片「卒業生」。相信國內少數玩者也從某些管道玩過了本遊戲，其實原來Special Disk上應該有三個小遊戲，但其餘兩個遊戲性較低，因此也只有「卒業生」被保留下來。「卒業生」是個完整獨立的小遊戲，主角是同二主角的學弟，爲追求一位新追加的女性角色而東奔西走，遊戲直線而單純，由於這我們這位老弟頭腦不很靈光，所以玩者在選擇對話時以本著謙虛、誠實的方向去走，多試幾次應該也不成問題。新追加的圖形不過寥寥數張，但仍不失爲一玩後小品佳作。附帶一提的是，「卒業生」必須在本篇至少玩完一次後才會出現其選項。此外還有些有趣的小插曲，如同「下級生」一般，在遊樂場投幣可玩到抽「下級生」海報的遊戲，雖然那幾張圖的品質並不算頂好，總算也是對玩家的一種服務啦。

遊戲包裝內含兩張光碟，第一張是「卒業生」的資料，第二張則是遊戲的本篇部份。整本彩色的說明書看了相當的漂亮、舒服，但卻不及98版的說明書來的有創意（翻開後會有立體的人像立起來），這個特色沒保留到新版來，甚至中文版的玩家也無緣得見，相當可惜。遊戲的最小安裝即需要一百餘MB，不過爲了上述的那些享受，這都是值得的。綜觀目前市面上有多少平台的「同級生2」移植作品，但筆者卻可大膽直言，這絕對是一個最佳的移植版本。面對一個這樣重量級的名作，不會有人問您玩過了沒有，而是問您一共買了幾種版本？我買了兩套，您呢？



▲「卒業生」主標題



▲「卒業生」裡新追加的CG之一

◀快成功了，加油！

全程語音是另一大賣點

當然還不只於此，全程的語音，更是重要的賣點之一。想想可愛的唯、溫柔的友美、美豔的可憐，都能透過聲音來表達其內心更豐富的情感，相信我，再重玩一次絕對有您意想不到的新感受。在BGM上當然也經過重新編曲與改寫，不過仍以PCM來發聲，而非以MIDI或CD-DA，這倒是美中不足的一點。再者，是經過強化的使用者介面。也因爲使用全畫面模式之故，介面更爲簡潔美觀，同時也增加了快轉與倒帶的新功能。快轉的功能舊作已有，而倒帶則讓玩者使用在漏失重要訊息的找尋等等。另外從某地欲移動往某地時，則新增了指令可切到大地圖畫面再點選前往之地，不必大費週章的切換二次，常使用時愈見其便利。



▲偶像明星可憐，對大多數人來說可是遙不可及的夢想

遊戲小語

原本就是滿分一百分的遊戲，如今卻又給了它一百二十分的成績。不管你以前買了多少種的版本，買了這片絕對不會錯。你每片都買了？嗯，不錯，好孩子。什麼？一片都沒買？你還在撐什麼…？





●SLG（18禁）
JWIN95
●Pinpai
●￥8800


▲遲了一步…


▲殺人鬼Jeffly

無人島落難記…

刺眼的陽光無情地灑落一地，頭痛欲裂的主角發現自己正置身於一個不知名的荒島之上。才剛在某大醫院新任醫師的主角，猛然查覺自己已被捲入恐怖的「J計畫」實驗之中。同樣被選上的受驗者除了主角之外尚有六人，其中也包括了主角的妹妹。主角在尋獲了自己妹妹之後，二人便共同查訪其他人的下落。就在搜尋的過程中，主角終於見到了「J計畫」的中心人物－Jeffly（筆者譯成「結匪類」），並目擊了他慘殺了一名同爲落難的少女。原來這「結匪類」正是某國政府密秘開發改造的人類兵器，主角等一行六人必須在三個月的期限內過著自給自足的生活，一方面查訪整個事件的眞象，另一方面還得躲避殺人兵器「結匪類」的追殺，否則…下場可能會比白老鼠還慘！

無人島物語X～外傳

無人島系列中難度最為簡易的版本

說起這落難英雄，那筆者可不是在吹牛了，筆者有幸從「無人島物語」一代一直玩到本作（五代），不幸的是…從來沒玩完過。原因無他，怪只怪前幾代的擬眞度雖高，但難度實在離譜了點，大概遊戲開始兩分鐘後就可以見到第一次GAME OVER畫面了。這樣的難度當然會讓玩者望而怯步，所以這「無人島物語」系列恰和別人相反，難度到後面越來越低，尤以今天介紹的「無人島物語X」爲最。

由於無人島這類的題材實在是太棒、太好發揮了，因此每部作品均加入了一些新的玩法與創意，如「無人島物語3」就是以核戰後殘垣斷瓦的東京市爲遊戲背景，而非眞是在荒島之上。不過每次筆者見到「無人島物語」時，總覺得少了某些遊戲的誘因與要素，嗯哼哼…（註：奇怪的笑聲），果然筆者的眼光是正確的，哪有人在無人島上面對成堆美女而坐懷不亂的，於是終有了「無人島物語R」的推出（詳見本刊不肖特約盧○君第101期高作，哈哈）。其實「R」與「X」兩部作品在企劃上原本是一齊的，因區隔市場而拆開來，這點可由發行的原畫集內得知。也因此故，「X」比「R」更符合美少女遊戲的要素，遊戲過程更爲單純簡單，與提供更爲完整的「服務性」。







比無人島物物「R」更符合美少女遊戲要素的「X」

深刻描寫出登場人物的多重人格表現

在遊戲內容方面，只要找尋維持基本生活所須的食物和水（找尋時必須裝備汲水用品）就可苟延殘喘地存活下去，動作只單純至只有「派遣」與「待機」兩種。隊員必須分組方能行動，以二人爲一組，故最多有三組人馬同時行動。遊戲初期只有主角和妹妹組隊向外探索，隨著遊戲進行，可前往調查之地會自動增多，並在特定之處會發現新夥伴加入隊伍。人馬多了之後，方有餘力可分散去尋找食糧與飲水，這大概就是遊戲的主要流程。

遊戲過關的要鍵就是搜集散落在島上的二十四張破碎照片，拼湊完整後便可解出謎底，逃出生天。結局共計有九種，其中只有三種是Happy End，端視過關條件而定。遊戲中較大的變數，也是最大的賣點，應該算是殺人鬼Jeffly。結匪類是個多重人格者，共有五種不同的性格變化，這些變化與月亮的盈缺息息相關，此外在特定的出現地點也有固定的人格。通常遇到的人格大概有四種，其中兩者是含有敵意，另外兩種是殘忍冷酷。

若是遇到後者，一定要採取合宜的行動，否則同伴被擄走的可能性極高。但這些性格也絕非都是負面的，有時也會反過來幫助主角，甚至贈與主角破碎照片之一角。至於大家最關心的事件發生部份，那得要看主角是攜誰同行與其之好感程度而定。有時爲了要多看些精彩的畫面，還得要犧牲掉一些隊友，實在於心何忍呢…這點和「遺作」有相似之處。



▲拼湊的破碎照片



▲遊戲進行畫面

遊戲風格表現與美中不足之處

在女性的角色個性設定上，可說是相當突出的。不論是抱持著淡淡戀情的妹妹、抑或是膽小愛哭、樂觀開朗、甚而喪失記憶者，皆詮釋的相當不錯。而此系列始終維持著相同的原畫作者，這點也造就了它相連貫的風格表現，至少截至目前而言，筆者認爲它是相當成功的，尤以本遊戲爲佳。

在美術表現上，雖然有了相當不錯的原畫，但上色技巧著實不怎麼高明，整體用色感覺糊糊的，缺少了明亮活潑的調性（「無人島物語R」亦是如此），明明是256色的環境，但很多地方卻仍用16色來繪製，甚至有些背景直接取之於前作，這點筆者倒是略有微詞。

本遊戲訴求的恐怖感，完全由殺人鬼出現時的背景樂來烘托，適時也會有語音與聲效等，倒還算是稱職。程式的臭虫似乎不是捉的很乾淨，有時死去的人還會出現對話、還有莫名的程式關閉等（筆者自認硬體配備相當穩定），這些不該出現的缺點希望在下一部作品中能多留心。本遊戲之所以會別稱爲「外傳」，大概也是要爲遊戲中強調的情欲描寫與簡化的遊戲性來與正統的「無人島物語」作一區別。想想看，來這兒當個被美女包圍的魯賓遜也挺不錯的。

遊戲小語

老字號的模擬策略遊戲，改變路線與降低難度以吸引美少女遊戲玩家，喜好追求遊戲性的玩家不妨一試。（註：真搞此我們的編輯小丸子小姐人格也有五種變化…）（編按：你皮在癢啊?!再說就扣你稿費喔！）



▲喪失記憶的米娜



▶獲救的一刻

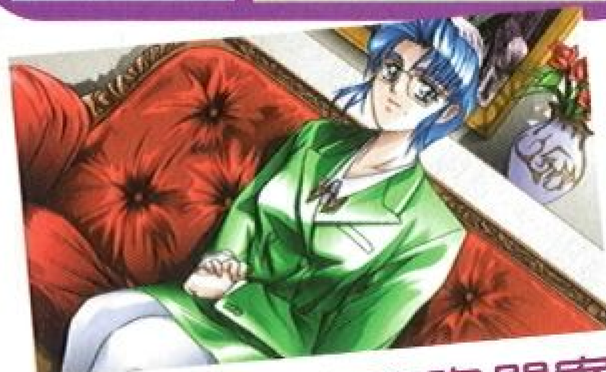




星のない街～少女達の夜明け～

◆林家弘

●ADV（18禁）
JWIN95
●ポイズンプレス
●￥7800


▲向美女秘書詢問案情，是當偵探的好處

在眾多的H-GAME當中，最普遍的遊戲類型大概就屬冒險遊戲了吧。這原因不外乎此種類型的遊戲結構較爲簡單，玩者只要不停的按著按鍵，跳過一行行的對話，就能輕易地欣賞到精彩的情節；而製作公司也只要隨著劇情準備許多香豔刺激的畫面，就可以完成一部遊戲；做的容易，玩的高興，正好皆大歡喜…。今天要介紹的這款冒險遊戲正是一款典型香豔火辣的遊戲。


美女特寫

老套陳腐的題材

這款遊戲是以偵探懸疑爲題材，故事背景是在某豪華宅邸內發生了一件凶殺案，一位美女後腦遭到鈍器重擊，陳屍在浴室內，而一切的線索顯示出這是一件密室殺人事件，咱們瀟灑的大偵探主角受命偵辦此案，卻因此而掀起一連串撲朔迷離的內幕…。也許看到這兒大概已經有許多讀者要不住地打哈欠了吧！不過想必對那些充滿冒險犯難與獵豔精神的推理迷們仍是頗具吸引力的。


◀看到照片，發現了什麼線索了嗎？


▲與主角有曖昧關係的女醫師

似曾相識的造型

看到旁邊的附圖，想必許多同級生迷們一定會有這種『不會吧！田中美砂與舞島可憐居然跨台演出了』的感覺吧！這兩位女主角的造型畫得太像同級生了，除了服裝略有不同外，其他地方的確是很刻意的模仿，筆者認爲這實在很缺乏創意，竹井正樹眞該去跟他們收取肖像版權費。

不過，雖說造型抄襲的情形十分嚴重，但就整體畫面上的表現而言，它還眞是有相當不錯的水準，這完全歸功於它採用高彩度模式的功勞，舉凡衣服的質感、皮膚的色澤，到背景的光影表現，都可說是可圈可點，各位渴望欣賞美麗圖形的衣冠禽…啊！不是，是『紳士』們，可以放心大膽的抓圖典藏了。


▲瞧！像不像同級生裡的舞島可憐啊？

▼女秘書舉槍自盡，使案情更加複雜



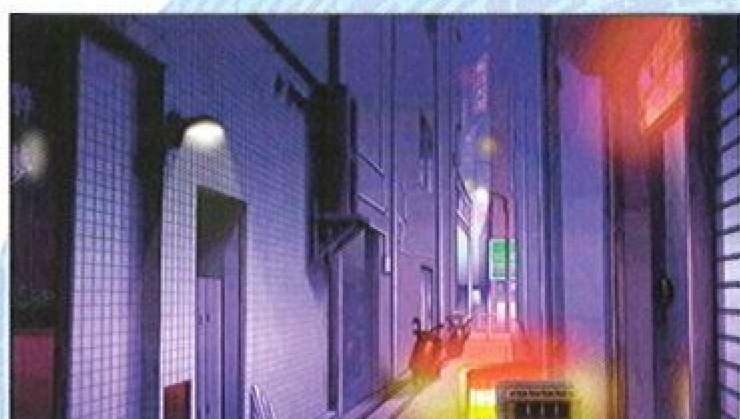
▼在偵查中與美女巧遇



你猜，看誰在說話？

說實在的啦，像這種以圖片與故事為主幹的遊戲，再去要求它在音樂音效、流暢度方面有什麼突出的表現，好像有點雞蛋裡挑骨頭，柿子挑軟的捏…開什麼玩笑，我又不是阿扁，專找騎機車的麻煩。只是，這遊戲在音樂方面實在是有點混，曲目少就算了，旋律聽來令人昏昏欲睡，使得原本就單調的遊戲更顯乏味。音效則虛應故事，頂多在某橋段有開關門或發出特別聲響時會配上一點音效，而按鈕的音效也會延遲將近半秒之久，實在令人無法忍受。或許筆者該這麼想：『有就不錯了！』是嗎？

不過另一個嚴重的瑕疵，是在它的對話。遊戲訊息在顯示對話的部份時，並沒有在每一句對話前面加上發言人的名字，使得筆者花了不少時間研究到底是誰在說話。雖然大多數懂或不懂日文的玩家而言，看懂它似乎並不是那麼的重要，反正醉翁之意不在酒嘛；但對於那些喜追根究底如筆者的玩家而言，這的確是相當不方便的設計。



▲背景繪製得十分漂亮

▼原來她也有這種興趣啊？



▼主角正要離開的當兒，美人似乎還意猶未盡



▲軟的不成，要來硬的嗎？





▲托蟑螂的福，我們才能欣賞到這裙下風光

乏善可陳的劇情

此遊戲在封盒上特別強調它是一部具有多線劇情節局的電子小說，想必在劇情方面會是十分的精彩。然而，此遊戲劇情的乏味實在是令人不敢領教，登場的角色玩家幾乎一眼就可看出哪些人是兇手或共犯，當然更談不上什麼推理了；而幾位女主角與案件本身的關係也處理得十分牽強，感覺像是硬湊上去的。

遊戲中的分歧點是在對話選擇時，依玩家所選擇的對話而進入不同的路線，但對話中的選項往往是無關痛癢的題目，令人搞不清楚是否為劇情上重要的關鍵，以致於常常在無意中迷失了劇情的主線，這種毛病在許多H-GAME中可說罄竹難書。整體的劇情事實上十分的短，玩家可在數十分鐘內玩完一個結局，每一種路線都可說是十分枯燥乏味，沒有什麼精彩的橋段，以內容而言根本談不上有電子小說的水準。



▲給你一個甜美的吻！





▲美人有難，我當然不能袖手旁觀了！

◀我的身材也不輸田中美砂吧！

遊戲小語

這種偵探題材在H-GAME當中已經是見怪不怪了，而能稱得上好作品的，更須具備獨特的劇情與鋪陳能力，像這種半生不熟的劇情，實在沒辦法推薦給各位大偵探；不過你如果是純粹想收集美麗的圖片的話，倒是可以考慮看看。



太平洋戰記 Win95

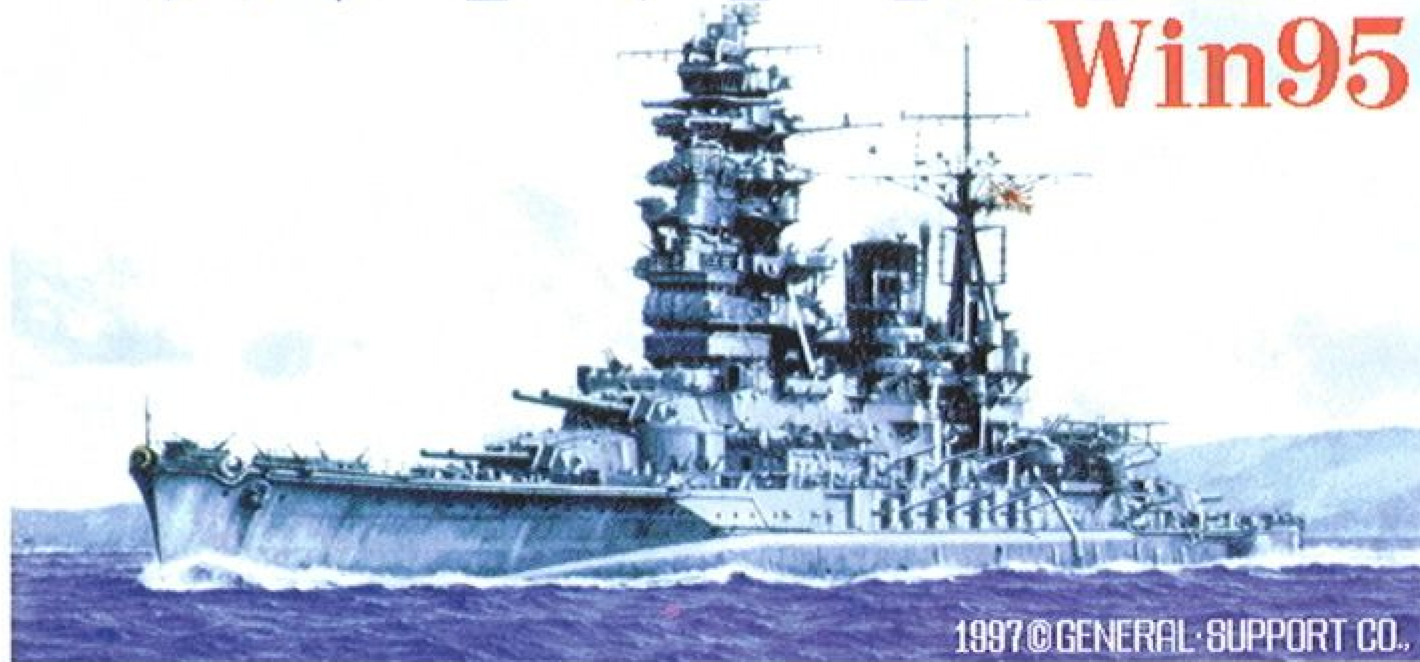
●SLG

JWIN95

●GENERAL SUPPORT

●￥14800

★YMJ





▲本遊戲在進入戰役模式之前所提供的詳細戰役背景資料。

以第二次大戰為背景的戰略遊戲

在戰略遊戲之中，以二次大戰時，美日兩國在太平洋的海空大戰爲背景的遊戲著實不少，事實上美日海戰不但是人類史上最大的海上戰爭，牽涉到複雜的整體戰略、戰爭經濟與資源生產，航空母艦與海上航空兵力投入戰鬥的規模也是史上絕無僅有的，因此以往雖已推出了眾多的同類型遊戲，也仍無法把這段戰史忠實的重現在玩者的面前。或許是軍國主義之魂仍在作祟之故，日本的PC遊戲中仍不斷有以美日海戰爲題材的遊戲推出，例如光榮的「提督之決斷」系列等等。由於筆者沒注意DOSV的遊戲已久（其實都只注意H-GAME啦…嘿嘿），這個太平洋戰記是何時蹦出來的就不得而知，不過基於仍有許多愛好此類遊戲的玩者們，還是爲各位介紹一下。

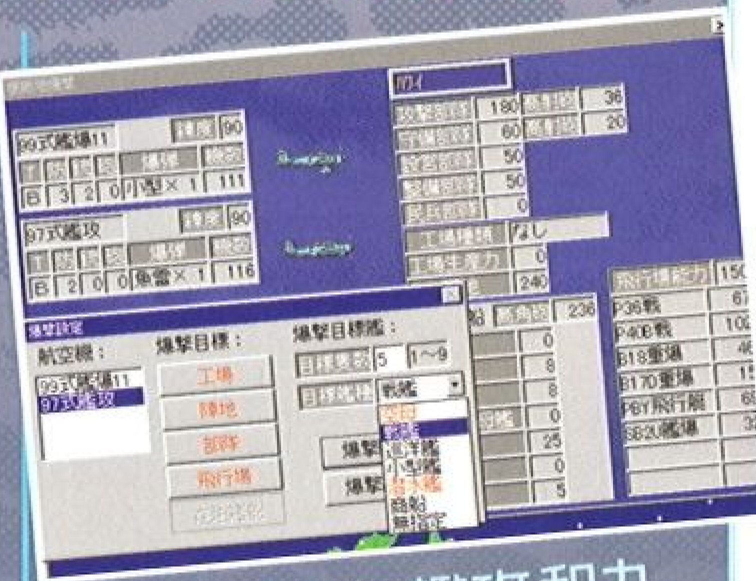
幾乎完全沒有音樂與效果的遊戲

「太平洋戰記」是由GENERAL SUPPORT所推出，遊戲中諸多船艦的歷史和詳細資料是由出版「世界之艦船」的海人社所提供，包含戰役背景設定等都非常的詳細。遊戲本身使用一片光碟，安裝後會佔用XXMB的硬碟空間，之後不需要光碟便可進行遊戲。「太平洋戰記」主要是使用滑鼠來進行遊戲，各項數值的輸入皆可使用內附的光榮式計算機，因此幾乎不必使用鍵盤。附帶一提的是，本遊戲似乎完全沒有任何音樂音效，筆者還一度以爲是WIN95有問題哩。如果是沒有SOUND TRACK也就算了，但是不該從頭到尾連個嗶聲都沒有吧！而且也找不到相關的設定選項，如果各位有興趣的話回頭可以自己試看看，筆者個人已經放棄了…。



▲「太平洋戰記」的海戰場面，在簡略中另有其自由性存在。

「太平洋戰記」是以1941年底到1944年的太平洋戰區爲主，其範圍東到緬甸和印度、西到夏威夷珍珠港，玩者的目的是在一定的回合內奪取足夠的重要據點（具有軍事或經濟價值），特別是維持日本戰爭經濟所需的南洋各資源地，或是擊破敵方的艦隊到一定程度。



▲大批九七艦攻和九九艦爆偷襲珍珠港的名場面。

遊戲本身是以整體戰略的方式來進行，玩者不僅要指揮海軍和陸軍進行各項作戰，還得關照各船塢中的船艦建造與改裝、海軍與陸軍戰鬥機的生產，以至於資源地的運輸路線設定等，可控制的層面很廣，最適合筆者這種人，不過懶一點的玩者可能就會覺得很累。

豐富詳實的遊戲設定

在本遊戲中玩者只能扮演日本一方，而依照這類遊戲的一貫作法，遊戲共提供十個劇本，主要包含期間1941到1947年的全程的「Raising Sun」和「大東亞戰爭」戰役、基本短期戰役、卡達卡納爾之役、馬里亞納群島決戰和本土決戰等幾個戰役，並包含自由將長門、陸奧等「88造艦計畫」的戰鬥艦改成空母的假想劇情。而爲了配合這個設計，即使是在一般劇情模式，玩者也可以用新造或改裝指令將歷史上原有的船艦依原有形式建造，或是改建成航空戰艦、空母（戰艦）或對空型戰艦，例如玩者可以趕在41年底將即將完成的大和和武藏兩艘戰艦改建成信濃級裝甲空母等等。

基本上，「太平洋戰記」也是採用回合制，每回合則分爲事件、各項建造生產、哨戒和戰鬥等各階段，不過眞正的軍事行動當然都只發生在戰鬥階段。戰鬥階段採用一種滿詭異的半即時方式進行，當玩者進行一道兩項命令之後，敵方也會跟著開始行動，因此孰先孰後是非常重要的。而本遊戲不單數値上的設定非常詳盡，在戰鬥時更會把所有機艦的詳細火砲或彈藥數量、破壞力及命中率等等一一列出並計算給玩者看，是頗有趣的設計，也提高了遊戲進行上的可信度。



▲配合時間表，偶爾會出現的歷史事件。



▲我艦隊遭到敵機空襲的場面。



▶日本最重要的軍港之一吳港，以及停泊其內的各艦隻。

遊戲中不合理的設計

「太平洋戰記」特意簡化空戰、海戰和陸戰的過程，僅列出交戰雙方的兵力和總攻擊力來計算交鋒時的戰果，雖然簡單卻也能代表出戰爭的不可掌握性。唯一兩點令筆者覺得不合理的是，敵方海岸陣地對海上船艦岸轟的反擊太過確實，除了大和級戰艦和長門級以外的船艦參與岸轟都是陪了夫人又折兵；而登陸戰時只要運輸船隊靠得夠近，部隊便可全部安然上岸，相對於岸轟時的猛烈反擊，這未免有點簡略得過火。

電腦AI頗爲聰明，若不確實進行偵察將會不時遭到偷襲，而各劇本的要求又頗高，可能要配合一點LOAD/SAVE大法才能有效獲得勝利。各項繁瑣的行動雖然代表遊戲的深度，但由於缺乏自動指令使得玩者必須事必躬親，例如進行戰鬥航海中的艦隊不能指定一個港口要它自己航行回去，非得每個回合自行設定其移動不可，許多類似的事情湊在一起，玩上幾個小時還眞是非常累人。



▲大和級戰艦的詳細資料一覽，船身上下的STEP代表水面上和水面下艦體的強度。

遊戲小語

「太平洋戰記」是個頗具內涵的遊戲，其資料設定之詳細和內容之豐富爲近年來所少見，然而能接受它那粗糙得可怕的外表之玩者恐怕不多。追求遊戲的內涵固然是好事，而在電腦技術已如此進步的今天，要求一點聲光效果應該不算過分，否則遊戲本身內容再好，也很容易被其他在外表上來得吸引人的作品所淹沒，這也算是眾多玩者們的損失吧！



腦力者

のうりょくしゃ

／HAYASHI



●AVG（18禁）
JWIN95
●MBS TRUSE
●￥7800



劇情概要

『這是什麼地方？是在夢裡嗎？』

『…看到她的內心吧！侵犯那個女孩，她在等你，快點！快點！』

『你…是誰？誰在我的腦子裡說話？』

『…看到她的內心…她在等你，快點！快…』

啊！頭好痛…痛

猛然醒過來，從自己的床上坐起來，啊！後腦好痛！眼睛一睜開，望見關心自己的妹妹芽美，不禁問：『我怎麼會在這裡？』

芽美：『剛剛哥哥在公園時，有一顆棒球朝向哥哥飛去，我大喊小心，哥哥愣了一下就被球打到頭，我問哥哥要不要緊，哥不說一句話就呆呆地回家躺在床上…頭有沒有關係啊？』

『還好，我…哎！好痛！』

『哥，我看還是去醫院看看吧！』

突然一陣目眩，眼前一黑，只見眼前慢慢的出現了芽美的幻影，幻影害羞的吐出幾個字：『…我喜歡哥哥…』



▲看到哥哥沒事，芽美忍不住落下淚來



▲從昏迷中醒過來的夏樹，發現自己在新居老師的車上



▲夏樹施展超能力，控制著野乃宮的身心

擁有超能力的男主角

MAY-BE SOFT（MBS）在今年年中推出了這套限制級冒險遊戲『腦力者』，並以此遊戲的介面作爲其AVG系列的基本架構，之後所推出的『やくそく』也是同樣的介面（當然其介面做了些許的改進），可以預見MBS會很快地推出一連串的作品。『腦力者』是敘述主角河崎夏樹其塵封已久的超能力，因爲棒球意外撞擊到頭部而被引發出來，主角所被引發出來的超能力，除了可以讀出對方的心思之外，還可以控制物體，壓迫對方的內心。遊戲就是讓玩家在短短的一星期之中，扮演這位有著超能力的夏樹，如何去面對著阪蒼舞（青梅竹馬）、新居奈緒美（主角的導師）、野乃宮翔子（

愛向主角借錢的不良少女）及妹妹河崎芽美。

『腦力者』在遊戲中的事件地點並不多，而每日的活動除了家裡之外就只有學校授課完的課外時間。在課外時間中，主角可以有三次機會（每日只限攻略一位女性）選擇其中一個地點（如屋頂、保健室、游泳池等）去找尋三名女性（阪蒼舞、新居奈緒美、野乃宮翔子）所在之處，並實施超能力攻擊，最後在星期六時，隱藏在主角腦中的超能力會爆發，並進行最後結局審判。



▲我的眞正身份就是魔界天使『まじかるセルシィー』



過於牽強的劇情與結局



▲夏樹與新居在學校屋頂上彼此述說著愛意

在結局方面，它是依據攻略對象程度的不同而區分成六種結局（阪蒼舞、新居奈緒美、野乃宮翔子、河崎芽美、失敗及魔界天使セルシィー）。由於每位女性有三次的攻略機會（不同的地點），當有任何的一位女性被攻略達三次時，即判定屬該女性的結局，例如新婚的新居老師會與其夫離婚之後與主角結婚、深愛自己的芽美原來是沒有血緣的妹妹等。不過因爲劇情轉變太快，因此筆者覺得結局有點牽強附會，不過對於魔界天使的結局，筆者倒是覺得十分有趣，爲了不去H的主角，セルシィー會忍不住以化身跑出來大罵主角混蛋，甚至也把各女性的所在地點透露出來，如果主角仍然不識相時，她就會以本尊現身加以教化主角，當然劇情就自然的安排主角攻陷セルシィー，最後被迫與セルシィー完成惡魔契約，主角靈魂隨之下地獄去了…。



▲舞與夏樹在街上親熱的散步（舞的結局）



◀瞭解到自己是喜歡夏樹的野乃宮，靜靜的坐在一旁



▲夏樹對魔界天使性侵犯

缺乏深度的故事架構



▲將舞拉進攝影社的暗房裡，開始…



▶突然冒出來的奇怪傢伙



◀野乃宮又向夏樹借錢



遊戲中附贈的兔女郎BUNNY

『腦力者』給筆者的感覺是劇情欠缺了深度，遊戲過程中的凌辱與遊戲結局的內容幾乎連不起來，感覺牛頭不對馬嘴。至於『腦力者』的音樂是採用標準的WAV檔格式，共九種曲子，曲風偏向陰沈，沒有語音及音效。圖形的表現不差，在這個部份筆者沒有什麼好挑剔的。

遊戲小語

在最近的日本H GAME業界，已經由先前氾濫的語音動畫時代，走向了小格局的時代，這意味著在日本H GAME業界對於WIN95的程式寫作技巧上已經趨向成熟，一般的小型公司也擁有在WIN95平台上推遊戲的實力，儼然又回到當初的DOSV戰國時代，雖然在內容及深度上是偏小了點，不過也因此有更多的題材及作品出現，或許這倒也未嘗不是件好事，不是嗎？





●ADV（18禁）
JWIN95
●May-Be Soft
●￥7800

★HAYASHI


遊美向悠一做心情告白

劇情概要


▲遊美和悠一在夜晚玩著煙火

回想起今天下午遊美莫名其妙的對我（狹山悠一，是男主角啦）發了一頓脾氣，心裡就覺得不舒服。提起桶川遊美，她是我高中時代網球社的學妹（喔！我現在是大一，遊美小我一歲，現在高三，當然我們倆也是青梅竹馬囉！），她對我來說，是屬於喜歡的那種類型，雖然還沒到女朋友的階段，不過我相信她對我一定也是有好感的。啊！不想了，睡覺吧！…朦朧之中，頭頂上怎麼好像有個奇怪的光線籠罩著呢？雖然閉著眼睛卻仍然可以感受到光線的透入…會是外面的強光照射嗎？咦！不對，這光線非常柔和，不可能是外面的強光，於是我連忙將電燈打開，不經意望著天花板，哇！只見一個裸女浮在空中，慢慢的從天而降，還喊著我的名字，在驚愕之下，我…。

遊戲題材以小時候的約定爲主幹發展而成

『小時候的約定，到現在你還記得嗎？』在許多電視連續劇裡，小男孩及小女孩的約定（長大後要結婚等等）常常被拿出來當作題目來發揮，通常都是女孩子癡癡的信守著約定，男孩子則是粗心忘記或優柔寡斷，而劇情的重點往往就著墨於兩人長大之後的感情發展，當然第三者（女性）及第四者（男性）的出現是必然的高潮，故事自然也就變得多采多姿、感人肺腑了。

這款やくそく（以下簡稱約束，就是約定的意思）是MAY-BE SOFT出版的限制級文字冒險遊戲，顧名思義，『約束』的劇情重心是由『約定』發展出來的。在十年前的海難中，男主角悠一的雙親俱亡，而悠一奇蹟的獲救，當時年幼的他在獲救時與遊美及ミズキ有著特別的約定，使得悠一在十年後的今日發生了許多事件，也就產生了本篇故事。


▲遊戲中的第一女主角－ミズキ



▲秋穗問著悠一：『八年前的約定，你還記得嗎？』


▶主角悠一帶著ミズキ到大學裡，碰到了千歲學姐

設定細膩、個性化的角色性格

本遊戲的劇本十分有意思，雖然登場的女性角色有八個，男性的角色連主角共有三人，但每個人的個性都設計得很明顯，例如老大姐作風的千歲、含情脈脈的秋穗、專情且一心一意信守著約定的遊美、脾氣暴躁又愛與千歲比較的女警希惠、同樣是夢魔也是ミズキ的朋友カレン等，不過主要的戲份還是大部份都落在悠一、ミズキ、遊美三個人的身上。在『約束』裡，ミズキ是一個『夢魔見習生』（傳說中夢魔是個吸取男性精力的妖魔），爲了履行與悠一在十年前的約定以及請悠一協助通過其夢魔的畢業測驗－尋找命運的碎片，於是她出現在悠一的現實生活裡，開始了一連串的事件。



▼ミズキ在百貨公司裡試穿女性內衣褲



▲悠一帶著初次來到人間的ミズキ到百貨公司購買女性內衣褲

典型的日式美少女造型畫風

在『約束』的美術方面，遊戲人物的圖形繪製，依舊是典型的日式美少女造型（娃娃的臉孔，大人的身體），雖然沒有動畫畫面，其人物角色造型的表現也不會太差，只是背景略嫌單調。在操作上玩家可以自行調整對話的顯示字速及畫面的大小。劇情的設計上是屬於單線的架構發展，而選項的分支上，只影響CG的完成度，對劇情則沒有影響。主事件是一定會發生的，只是發生的地點並不一定。以文字冒險遊戲類型來說，『約束』劇情的寬廣度明顯的不足，又因爲單一路徑的設計，使得選項成爲多餘且不必要的，對這樣一個有趣的題材而言，實在是很可惜。



▲非常有小孩子緣的ミズキ，與小孩們打成一片



◀悠一幫秋穗洗澡擦背

在音樂及音效上的表現

『約束』在音樂的處理上是MIDI和WAV檔並存，玩家可依個人配備而選擇使用何種音源，共有八首曲子，曲風各具特色，聽起來的感覺還不錯哩。『約束』並沒有語音的設計，全部的檔案共約53M Bytes，玩家可以選擇直接由CD執行或是安裝到硬碟而由硬碟啓動（無須CD）。

遊戲中曾提出兩個有趣的問題－一個人的運是否會用完？命與運的關係爲何？遊戲中並沒有明顯的回答，但是卻影響著遊戲的進行及結果－當ミズキ最後不得不離開悠一及遊美時，三人約定一定要在一起。當然與夢魔有關的一切會由人類的記憶中抹去，但…多年後，悠一與遊美結婚後，兩人不約而同的爲即將出世的女兒取名爲ミズキ時，不也是一種命運的安排及『約定』嗎？



▲一行人在海邊裡留下美好的記憶



▲喝醉的秋穗沿路忘情的高歌，引來路人的注意

遊戲小語

『やくそく』的劇情是以上述的男孩及女孩小時候的約定來編撰，由於『やくそく』是有限制級的遊戲，因此吃人精子的夢魔設計及與第三者發生的關係也就成爲整個遊戲的骨幹及特色。可惜在遊戲劇情的發展設計上略嫌簡單，反不如以前的一套遊戲－『雪貓』來得深刻，是美中不足之處，不過在結尾的意境表現上頗爲不俗，讓人感懷萬分。





●RPG
JWIN95
●風雅システム
●￥9800


▲シュテラール王國的第二皇女ローゼ


▲ローゼ加入拯救リーラ的行列中

故事前言


兩位皇女正在觀看AMARANTH花

王國曆KH252年，這時正是息吹之季。在シュテラール王國內，ローゼ（王國第一公主）與リーラ（王國第二公主）在侍衛們陪同下到王宮庭園裡察看シュテラール的國花ーアマランス的掉落情形。這眞是一件極不尋常的事情，因爲アマランス是種永不凋謝的花，當然也不會有枯萎及掉落的情形發生。但是，就在幾天前，全國各地有部份的アマランス花開始有枯萎的現象，而現在アマランス花竟開始掉落了…。

ローゼ蹲下來撫摸著アマランス綠色的葉子，不禁感嘆：『永不凋謝的花竟開始掉落了，是否意味著有什麼可怕的事情將要發生了？』『是啊！就連ガイスト（怪物的總稱）也到處大肆的攻擊人們，眞是可怕！』リーラ有感而發。

就在此時，侍衛大聲呼叫：『小心！快保護公主！ガイスト從空中來襲！』一個火紅的ガイスト從天而降，突破侍衛的保護圈，把ローゼ公主給擄走了。就在ローゼ剛被擄走的同時，在アマランス花旁突然出現了一位年輕人，就彷彿是風之精靈在風裡出現一般。他除了自己的名字（リアン＝フロムデ）還記得之外，其餘的事已完全不記得了。

侍衛們以爲リアン一定與ローゼ公主被擄走的事件有關，於是將他綁起來送到國王面前。リアン在經過皇家占卜師的驗證後，證明的確與擄拐ローゼ公主的事件無關，之後リアン接受了シュテラール國王的請託，與自告奮勇的リーラ公主一同前去解救ローゼ公主，並調查アマランス花異常之原因，而私底下リアン也是爲了找尋遺忘的過去記憶而展開冒險之旅。

遊戲的3D畫面風貌

風雅システム繼『漆黑的霸者』之後，以其在3D模型的經驗，製作了這套以3D工具Render出來的RPG『AMARANTH（アマランス）』。在『AMARANTH』裡，除了人物肖像、介面與開場、結尾的動畫（AVI檔）之外，裡面的人物及地形單元都是用3D Render出來而運用的，遊戲的表現則依循著傳統的假斜向3D來架構整個遊戲世界，介面繪製精細美觀，足見其用心。

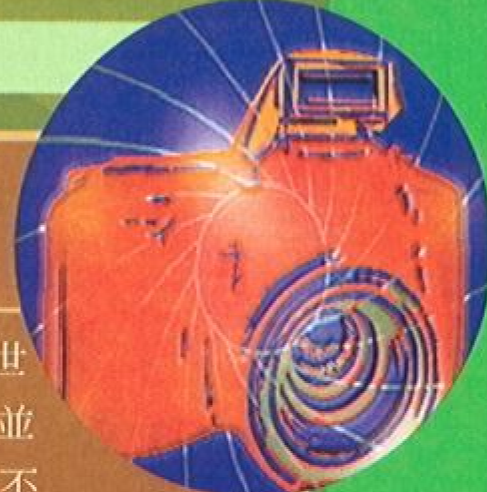


▲開場動畫之一景

贖罪的宿命論



▲被封到鏡子內的シュテラール王國的第一皇女リーラ



遊戲的故事背景設定十分有趣，在宇宙中存在著許多不相連的空間，而每個空間內的世界及歷史都並非相同的。故事是描寫在某個不知名的空間裡，フレムデ（Fremdes）為了彌補他過去在這個世界所犯的罪，而必須無限期地在不同的空間中扮演著救世界的傳說英雄，並且在任務完成後不得停留在該世界，得永遠背負著贖罪的宿命。這個遊戲，就是敘述他在Langsam這個世界裡所發生的故事。

Langsam世界之旅

遊戲是從Langsam世界裡永不凋謝的花－アマランス開始掉落開始，在ローゼ公主被怪物擄走的同時，リアン＝フロムデ來到了這個陌生的世界，剛開始時リアン遺忘他過去的記憶，隨著調查アマランス凋落的原因與解救ローゼ公主的同時，リアン也逐漸知道了自己的身世。當然在整個事件結束後，也不得不黯然的與リーラ公主告別，邁入宿命之路。



▲自己要求加入拯救行列的精靈族少女



▲神秘的騎士



▶地下遺跡之一景

由於整個遊戲世界地圖並不大，因此遊戲會以事件來鎖住些地點，等事件進度來臨時才開放。前述有提到，遊戲背景的設定是允許有不同空間的世界，因此遊戲中會安排主角必須穿越結界，來到對稱世界（與現在左右相反世界）裡尋求幫助以解開一連串的事件。

遊戲音樂為PCM的WAV檔，音樂曲風做得不錯，數量高達四十餘首。遊戲中訊息的提示有些語意不清，需要自行調查對話，特別的是，住宿及野宿時，伙伴們會彼此討論目前所得到的線索，因此當各位的遊戲進度卡住時，可記得要去休息睡覺，事件觸發的關鍵往往就卡在這裡。而在操作上完全使用滑鼠操作，移動時以滑鼠左鍵按住不放來拖拉角色移動，遊戲的指令與選項都直接顯示在螢幕上，十分簡單方便。

咒術系統

『AMARANTH』的咒術系統是以精神集中力（CL，相當於MP，可以以睡眠或物品恢復）並配合咒術物品來施法，咒術物品可在商店直接購買，或者可經由商店以各種不同份量所需的物品來合成不同的咒術物品，當然其法術效果也更強。每一個咒術有三個等級的威力可供使用，其效果隨著咒術的種類及目前CL（集中力）量而不同。而在咒術用途的分類上可區分為攻擊型咒術（小範圍攻擊及全域型攻擊兩類）、醫療型咒術及輔助型咒術（增加防禦力），在戰鬥中會依照咒術的戰術設定而自行使用咒術。在此筆者順便一提，SAVE及LOAD功能也是一種咒術（玩家可隨時儲存進度），可別粗心地找國王或是旅店來儲存進度喔。



▲人物狀況一覽表



武器裝配一覽表

AMARANTH

ゲーム FOCUS

觸發式的即時戰鬥系統及自動戰鬥設定

在戰鬥部份，『AMARANTH』是採用觸發式的即時戰鬥系統。在移動畫面中，主角若是碰到畫面中的敵人時，會自動進入戰鬥系統並直接在移動畫面上進行戰鬥，如果我方的等級遠勝於敵方時，則敵人會立即消失而我方也不會獲得金錢與經驗值。當進入戰鬥後，敵人會散開成不定數目的同型敵人，向我方做即時攻擊，但我方若有一名隊員死亡，遊戲則宣告結束，需重新載入進度，若將敵人全數消滅，則可獲得經驗及金錢。

由於『AMARANTH』採用即時戰鬥系統，因此特別設計了自動戰鬥的功能，操作者依照不同的戰術需求來設定伙伴的自動戰鬥AI。在基本的作戰設定上，可以指定該員採用攻擊、防禦、撤退或人為控制四種行動，在此玩家必須指定一名隊員來直接操作，無法全部都採用自動戰鬥。伙伴的攻擊方式是依照戰術設定來進行，戰術設定可分成五大類，在攻擊條件部份，玩家可設定只用武器攻擊、武器爲主咒術爲輔、咒術爲主武器爲輔或只使用咒術攻擊四種；在撤退條件部份，有絕不逃跑、打不贏則逃跑、危險時逃跑、鐵定逃跑四種；防禦障壁咒術的使用限制上則有不使用及遇到強敵時使用；體力（ST）的自動回復條件、回復量及回復手段（使用物品、使用咒術或兩者並用）；集中力（CL）的自動回復條件及回復量等五類。



▲戰鬥畫面之一景



▲設定自動戰鬥的戰術選項



▶ AMARANTH的全域地圖

總結

筆者以爲一個成功的RPG，除了要有豐富生動、不落俗套的劇情與精美的圖形之外，便利的操作感及精良的遊戲系統也是不可或缺的部份，艾尼克斯的勇者鬥惡龍系列及史克威爾的太空戰士系列就是很好的例子。由『AMARANTH』遊戲背景設定以及故事的架構中不難發現，風雅システム想以這套遊戲作爲進入RPG領域的系列作品，總括來說，『AMARANTH』雖然並非很搶眼，但製作起來中規中矩，很適合初入RPG領域的玩家。我們不妨拭目以待，期盼風雅システム推出更成熟的RPG作品。



▲在塔內之一景



▲被敵人催眠利用無辜村民，在戰鬥結束後終於回復原本面貌



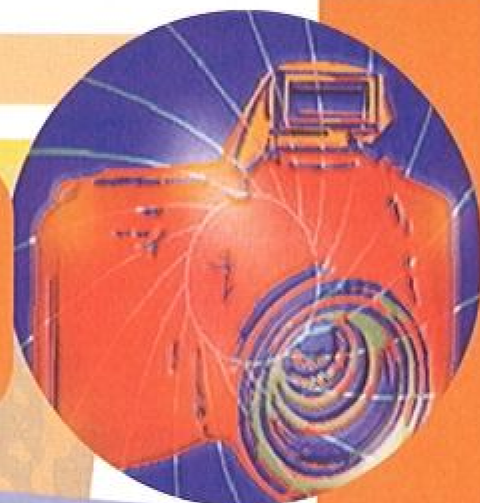
◀與盤據藏寶室的神秘大蛇戰鬥畫面之一景

遊戲小語

在筆者手上拿到的遊戲版本有一些BUG，其中之一為當有物品的數量超過99個時，那麼就恭禧您了，該物品會用不完，永遠都是99個，因此…嘿嘿！戰鬥時就可以隨意的使用咒術，成為殺不死的勇者，不過要注意由操作者操作的角色，得由您親自補血，因為他不會自動補血。



Virtua Fighter 2™



●ACT

WIN95

●SEGA

●價格未定

試玩版

★LYC

在近代格鬥電玩中，VR快打可說是經典級的名作之一，其不但確立了3D格鬥的概念，在招式組合及操控方式上也更爲單純（不信者可試試格鬥天王96中Geese的超必殺技），讓更多玩者得以進入格鬥的世界中。雖然在大型電玩中已經出現到VR3，但是在PC電腦中由於硬體的限制，目前玩家只能玩到VR一代的Remix版。不過SEGA再接再厲，仍預定在近期推出更爲進步的VR2，而筆者目前則拿到了試玩版，以下就先爲各位讀者介紹一番吧！

PLAYER SELECT

PROFILE

Name	Lion Rafale
Country	France
Birthday	1979.12.24
Sex	Male
Job	High school student
Blood type	AB
Hobby	Skate boarding

LION

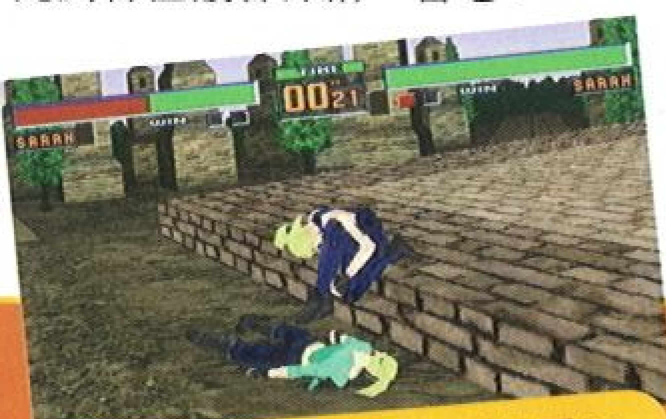






▲哈哈！看我的厲害

◀在試玩版中可選擇莎拉及Lion兩個角色



▲被擊倒出場了還鞭屍?!

出場人物

在VR2中，除了一代原有的八名角色之外，還多出了兩名人物，分別是舜帝及Lion，而試玩版則收錄了其中的兩名角色，分別是戰場老手莎拉及新銳Lion；莎拉所使用的『據說』是截拳道，而Lion則是以七星螳螂拳爲主。雖然兩者所使用的武術並不相同，但有個共同的特點：快！所以在使用這兩名人物戰鬥時，強猛有力的連續必殺技也就層出不窮了。

PAUSE
PRESS F3 TO RESUME

▲衆角色紛紛亮相的暫停畫面



▼以掃堂腿擊倒對手

聲光效果

除了大型電玩外，VR快打也移植到SS等遊樂器，因此在PC電腦上會有何表現，頗值得玩家注意。遊戲中提供了640×480 8Bit及16Bit兩種顯示模式，以及全螢幕、Mode12與四分之一三種螢幕規格，在筆者的電腦爲未加裝3D加速卡的P-166MMX執行之下，8Bit模式有相當優異的流暢度，但會呈現明顯的鋸齒狀，而且陰影也以網點繪製；若在16Bit模式下執行時，則另外可選擇兩種選項，分別是人物圖形及陰影（Shading），將人物圖形改Mode12時，人物的圖形將更爲精細，鋸齒形狀明顯改善，而陰影選像項打開時，則可以讓陰影變得更爲眞實，但是也會讓嚴重影響流暢度。不過只要將螢幕規格變小，就可以得到更佳的流暢度，或是遊戲中INTERLACE的選項打開，那麼螢幕將會變爲有黑色橫線間隔，以這種減少掃瞄線的方法也可以讓遊戲更爲順暢。

至於在音效及背景音樂方面，由於筆者是將其所有檔案裝到硬碟中，所以與遊樂器的表現相較起來還算不錯，而且也不會有延遲的現象。



◀螳螂拳可不好惹！

遊戲小語

就目前的表現來看，VR2可說市是一套表現頗出色的格鬥遊戲，據說國內也即將有代理商推出其正式版，請玩家稍等一段時間吧！



●AVG（18禁）
JWIN95
●FOSTER
●¥8800
●D.MASTER




▲選擇五位主角其中之一來進行遊戲

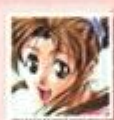

▲嗯哼～今天帶了怎麼樣的女孩回來呢？

前言

情竇初開的彌生、活潑開放的真帆、文靜含蓄的千惠、機靈慧的奈美及熱情大方的美紀，都是相當可愛的美少女，而當這五個個性迥異的青春少女湊在一起時，會發生什麼事呢？這就是『花之記憶』第三章所要敘述的。別忘了！這可是18禁的哦！


▲來呀！來呀！到我家妳就Happy了！

劇情架構



▲過關後會出現劇情的分叉點，讓玩家可隨時選擇由任意點進行

基本上遊戲劇情是以五位美少女為中心所展開的，雖然每一個角色都有獨自的故事發展，但實際上由於這些女孩子相互間的關係，使得在各個主角的故事中，也會出現其他的角色：像是以美紀為主角的SM經歷時，便有千惠串場當受害者；而在真帆與修平的約會中，美紀也會出現。諸如此類的角色穿插，使得五個短短的分支劇情中，因為這些人物的表現而顯得更為生動。或許是因為以H為主，所以在描述劇情本身的著墨點較少，不過當玩家經歷數個劇情後，又在下一個故事中看到以往的角色出現時，就會對該人物的個性有更進一步的認識，而這種角色穿插的方式，要比單獨五段完全不相干的劇情要好多了。


▲今天要穿什麼衣服呢？

至於在遊戲架構方面，『花之記憶』第三章採用了最常見的靜態看圖說故事，所以在進行過程中，只需要在某些地方選擇以分叉劇情之外，其餘便是鍵盤從頭按到尾，便可以玩完所有的劇情。雖然說這種方式的遊戲較沒有變化性，不過本遊戲的重點並不在此，別忘了這可是H-GAME！

▼找到新的人生樂趣啦！



聲光效果



▲心中不禁小鹿亂跳～人家也好想要…

既然重點在H，圖片畫面自然是最重要的。在遊戲中採用了640X480、Hi Color模式，因此在表現上可說是十分出色；正如大多數的H-GAME，除了美眉造型漂亮之外，各種『動作』也描述得相當誇張，所以頗不宜十八歲以下的玩家。話說回來，美工的功力倒是相當厲害，充份表現出日系遊戲的最大特色。

至於在音效方面，由於全程採用眞人語音，在PCM音源輸出之下，隨著遊戲劇情的進行，伴隨的眞人語音會讓玩家更有臨場感，尤其是各種『音效』，更是令人會趕緊把喇叭關掉，以免驚動四週的鄰居。



▲我還是比較喜歡大姊姊啦～



▲妳不知道妨礙人家談戀愛的話，是會被馬兒踢的嗎？



▲喂喂…到你家再動手



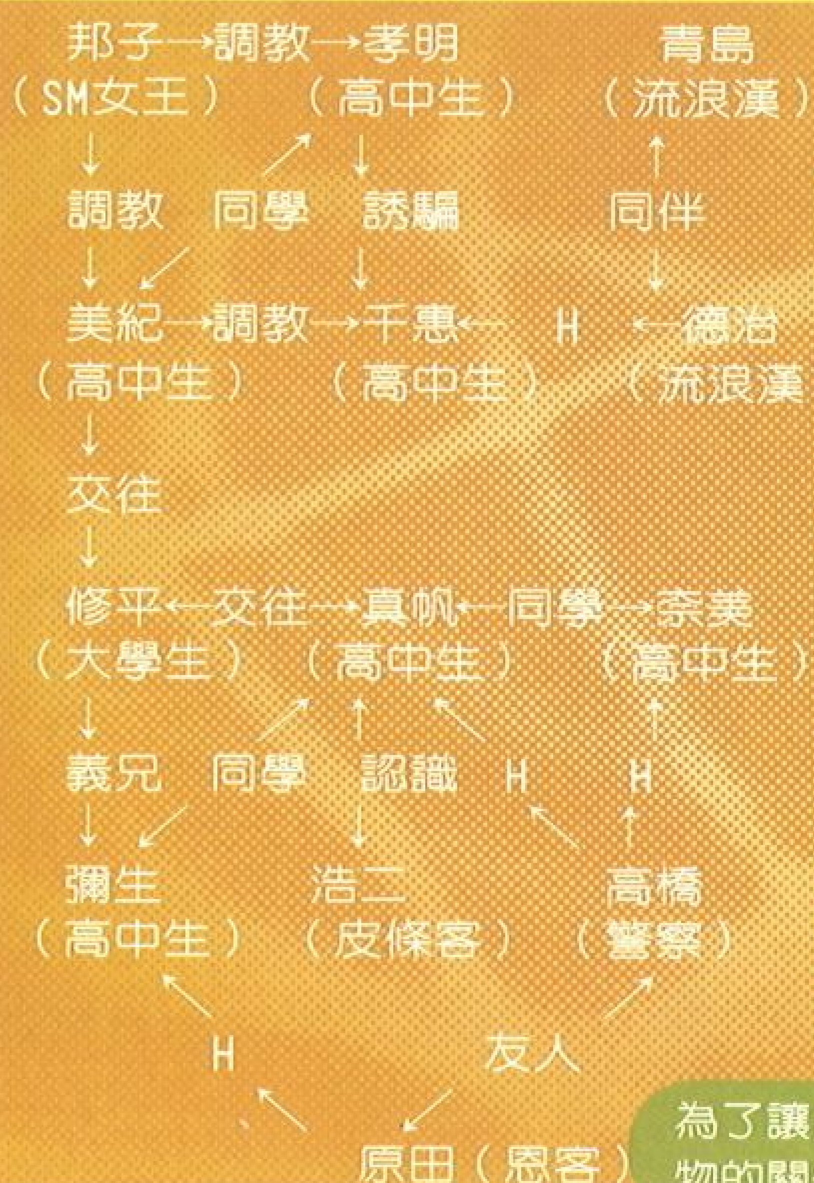
▲孝明家中有什麼好玩的嗎～



▶大享齊人之福耶…



▲人客好！這是我們新來的美眉～



附表一：人物關係圖



▲求饒吧！叫我女王！



▲好痛！別這麼粗魯啊～

為了讓讀者們能更瞭解遊戲中各人物的關係，筆者將其整理如上：

遊戲小語

與前作相較之下，『花之記憶』第三章本身並沒有多大改進之處，只是在畫面及劇情上重新製作罷了，可說是舊瓶裝新酒。不過畫面及音效表現倒是相當出色，如果已滿十八歲的玩家，不妨試試本款遊戲。



Record of Lodoss War 灰色の魔女

●RPG
JWIN95
●マイクロキャビン
●¥8800

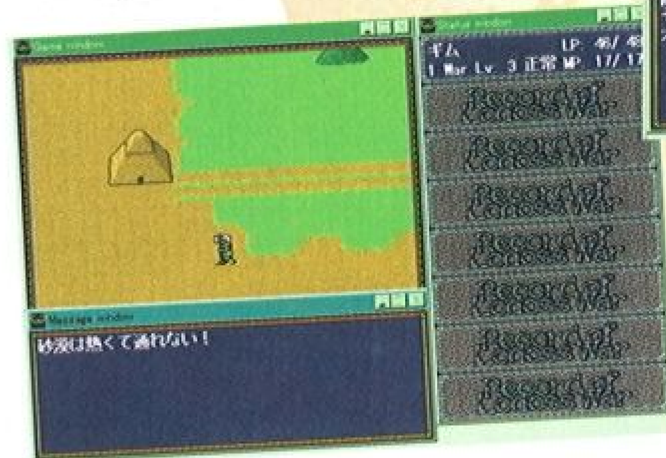
／TOYHO
HummingBirdSoft™


▲故事的開頭畫面

故事簡介

羅德島是一個被詛咒的神祕之島，在很久以前大地女神瑪法與破壞女神介帝絲之間發生了一場戰爭，這場戰爭很意外的卻帶來了相當久遠的和平，原因是整個羅德島分裂成五個不同信仰的國家，分別是千年神聖之國－寶里司神聖帝國、阿拉旎亞帝國、卡容帝國、摩司帝國、夫雷宜姆等帝國，但是平靜的日子就在四百年後被破壞了，在羅德島南方的暗黑島，島上的馬蒙帝國竟藉其強大的暗黑魔法力量，對羅德島上其他國家展開攻擊，先是卡容帝國的滅亡，而後千年神聖之國－寶里司神聖帝國也捲入這場戰爭中，但戰爭並未帶給島上其他帝國的覺醒，剩下的三大帝國依舊保持中立，不願相互合作，挺身而出對抗馬蒙帝國。

而扮演故事主角的玩家則須游走在各帝國間，聯絡各抗暴英雄，並要積極地使不同帝國、不同種族的英雄加入您的抗暴隊伍；如何組成一支實力強大、功能平均的隊伍就有賴您高明的手腕囉！



▲酒場經常有各種小道消息

◀ 在遊戲初期，沙漠是無法越過的


▲羅德島地圖全貌

豐富的人物角色道具

羅德島戰記這款遊戲有著相當豐富的道具與魔法，在種族上共分成四大種族，分別是人類、妖精、矮人族與半精靈族；而遊戲中的職位除了一般的戰士、魔法師、僧侶、竊賊外，另外還有一些混合職種如魔法戰士、忍者等，如果您不滿意遊戲中原本設定的角色，還可以另外設定一些自己喜歡的角色，從姓名、能力值、種族到職業完全自由定案。

遊戲的介面設計，算是相當的豐富，相關資訊也很充足，在戰鬥時可隨時更改自己的裝備，調整隊伍的次序與攻擊方式，面對不明敵人時，還可查看它的相關資料，如敵人的防禦力、攻擊力等，在道具的使用上，也直接就標明了某樣道具或武器適用於誰、功效如何也立刻可以知道，甚至連道具的名字也可自由更改喔。

羅德島本身是一款角色扮


▲精靈族是天生的魔導士高手


◀ 人類最適合當僧侶


▲魔法師的光球攻擊


◀ 竊賊的移動力相當高

ロードス島戰記～灰色の魔女

老式的操控界面





◀廣場上的駐足

▼這次可是面對強大的敵人



▼她就是灰色魔女



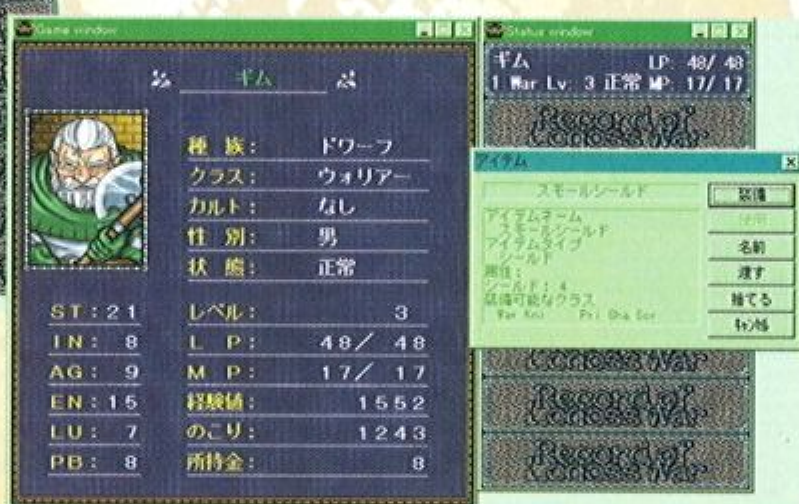
我們再看遊戲中最引以爲詬病的操控介面，這裡指的操控介面是進入戰鬥後的內容，基本上這是一款回合制的戰鬥遊戲，雙方你來我往雖然比不上即時戰略遊戲的刺激與緊張，卻應該要有那種回合制的細膩與乾淨俐落的打鬥感，但在羅片中戰鬥是一相當麻煩且沒有感覺的部分，相同的指令每次皆需重複設定，設定好後又必須按下OK鍵才會被認可，換句話說當您的隊伍多達五人時，就必須按十次滑鼠鍵才完成一回合的戰鬥，如果使用魔法或道具，那就必須進入更多的設定畫面，基本上這是相當老舊的設計，一套遊戲如果故事劇情佳，美工棒，卻因遊戲企劃的守舊，那將會是相當可怕的事。



▲行走地圖



▲野外戰鬥圖



▶人物狀況圖



▲寺院裡也隱藏極大的秘密

演遊戲，主角必須要遍遊五大帝國，更需要深入馬蒙帝國一探究竟，一般而言，每座城堡皆會有酒場和旅館、市場、寺院等三處，酒場和旅館中有各類的小道消息，也可休息補充體力；市場可提供玩家買賣各種武器和防具設備；至於寺院則是療傷、解除魔法的所在；其它如團體人物的狀況觀看、裝備的更改交換、傳遞，也都相當完整。

當主角遇到敵人時，遊戲也就從地圖的逛街模式跳入，成爲戰略攻擊模式，在戰略模式下依然是必須一人一人慢慢操作完成。再來說說戰爭這部分，這是相當差勁的設計，究竟有多差勁呢？筆者留到待會再詳述。而遊戲中不可不提的就是背景音樂，老實說玩這遊戲有些痛苦，但遊戲的音樂竟讓筆者將其當成音樂CD來聆賞，一進入遊戲就是一曲由豎風琴所彈奏的片頭曲，因爲這曲優美的豎風琴聲，筆者給予遊戲較好的評價。至於遊戲中的音效部分，可以說是掛零演出，加上人物造型過於渺小，一點羅德島魔法世界的精采也無法表現出來。

遊戲小語

德島戰記基本上是由PC9801改版而成的，當時遊戲的缺點顯然並未在這時改進，而當時的優點在現在也已經不值得一提了，說到這裡，那羅德島值得玩嗎？答案是背景音樂值得一聽，其他部分饒了我吧！





●RPG/Direct 3D
JWIN95
●GAEA
●￥7800

記得是前不久才有了第一套利用Polygon方式製作的RPG，叫做魔石神劍錄的，不知道大家還記得否？沒想到這麼快就又有了另外一套3D Polygon的RPG出現了，有時候想想這世界的變化還眞是大得可怕呢！也許再過不了多久，我們都得穿上有稜有角的衣服，就像電玩中的人物一樣，嗯！似乎還蠻帥氣的喲！

不需安裝、高解析模式的新式3D RPG

在月光龍（筆者將其譯成月光龍）這套遊戲裡面，您可以選擇扮演"倫"或者是"普蕊"，很新奇的是這套遊戲除了搭載有自動執行的功能之外，完全不需要安裝，只靠光碟機讀取資料，拜Polygon圖形所賜，資料不像一般的點陣圖一樣那麼大，讀取速度在24倍速的光碟機上算是相當快的了，最特別的還是它的存檔功能，因爲沒有安裝的動作，所以您必須選擇一個可以存放進度的磁碟，令人意外的是居然可以儲存到軟碟片上，而且可以放下很多檔案，實在是蠻讓人驚訝的，不是嗎？雖然圖形並沒有想像中那樣地漂亮，不過它可以設定成爲16.77百萬色的顯示模式倒是蠻嚇人的，所以能以高解析度來執行這個遊戲（在K6-233上，這好像是廢話嘛！呵呵！）





▲哇！什麼時候螞蟻和蝸牛變得這麼兇狠了？

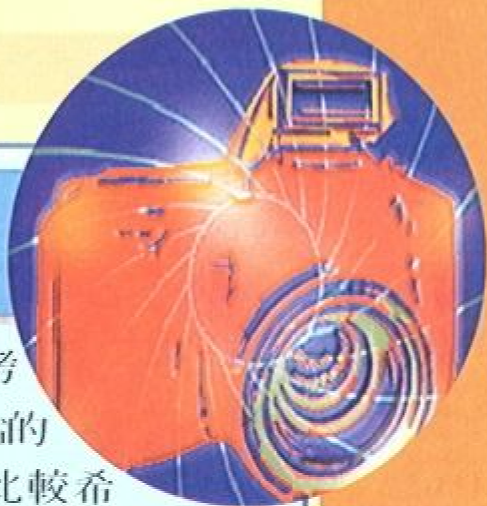
◀可惡的石怪，超級耐打的…

隨著角色移動而隨之捲動的3D地圖



▲完全3D的場景地圖

主人翁的移動方式是利用由近而遠的水平面3D方式來呈現，在原野上地圖是會捲動的，所以人物的移動並沒太大的變化，也因爲是利用Polygon成像，原野上的景物眞的是不怎麼好看，不過到了特定的地點，像是村落或是山洞，就又有另外一種顯示的方式，村落或者是往某個地點的路上，用的是經過Rendering的3D畫面，非常地漂亮，不過這時候地圖是幾乎不捲動的，當人物越走越遠的時候，他的圖像會越來越小，取景的角度則隨著不同的場景而有所變化，在山洞裡面又有不同的表現方式，如果你經常在玩一些解謎類的AVG，像是Myst、11 Hours之類的遊戲，就會對這種模式非常熟悉了，它是利用第一人稱視角，在類似地下城的地方移動，所不同的是只要選定一個方向，系統就會幫你移動到下一個路口，然後停下來讓你做方向的選擇，不需要一步一步慢慢地走，有一點危險的是沒有路牌可以看，所以很容易迷路，最好是帶著你的指南針一起。



人口超級簡單的RPG遊戲

還有你可能會覺得很奇怪，一個RPG遊戲內的角色居然這麼少，其實少的還不只是這個呢！遊戲裡面的非玩者角色（NPC）也不多，大多躲在屋子或是山洞裡，說的話也不多，真是乾脆得可以了，語音的部份是蠻讓人興奮的啦！所有的人物對話都是語音的喔！雖然這有點對不起聽不懂日語的玩家，不過我還是忍不住要讚嘆一下，可能也因爲這緣故，人物的對話都不多，遊戲中的物品也不是很多，能看得到的不多，能拿的更少，除了重要的過關鑰匙之外，似乎也沒有什麼可拿的，劇情的話就更不用說了，遊戲中的人物原本就夠少的了，再加上人們大多沉默寡言，想要解開一道到文字門的鎖還眞是有點強人所難呢！

在玩過今次要介紹的這套遊戲之後，個人深深覺得一套遊戲要追求的東西，或許並不是設計者所想的一般，有著多邊形構圖的人物角色、3D的動作模式和全語音的對話，月光龍想要讓玩家完全地沉浸在眞實的環境中，就像日常生活中的起居作息一般，追求自然的感受，不過呢，也就如同凡人的生活一樣，一齣沒有內容的戲劇缺乏高低起伏的劇情，很容易地就會讓人陷入枯燥乏味的圈圈裡，再加上這遊戲完全看不到文字（雖然對話都蠻淺顯的），讓玩家能夠銜接劇情的提示也不多，使得設計者的用心受到了嚴格的考驗，對於一個RPG的喜愛者而言，我比較希望看到內在的生命歷程而非表觀的現象，話說回來這遊戲在畫面和聲效上確實是下了不少的苦心，也許您可以試看看，體驗一下比較不一樣的日式3D RPG遊戲哦！



▲哇！你的臉好紅哦！是不是害羞啊?!



◀ 可愛的香菇，我好想吃喔！

與現有遊戲幾乎一模一樣的操作系統

月光龍抄襲了不少遊樂器名作的系統，像前面提到的移動介面，幾乎是把現有的系統全部用上了，戰鬥介面上也是如此的，看過太空戰士七的戰鬥系統吧？沒錯，月光龍用的也是即時的戰鬥系統，當主人翁的氣聚滿了之後，就可以進行動作，不管是攻擊、防禦或者是使用物品、"落"跑等等，眞的是一模一樣，不過呢，並沒有那樣地複雜，除了一般性的攻擊之外，全體攻擊以及魔法系統其實都蠻簡單的，並沒有相當多元的設計，倒是怪物方面的變化頗多，不但造型多而且都很不錯，魔法攻擊的效果也很豐富，和主角普蕊比起來是要好得多了。



▲看起來不怎麼好惹的人魚



▲多拉桂放下狠話，要把村子整個燒掉！



▶這…這是霸王蟹嗎？

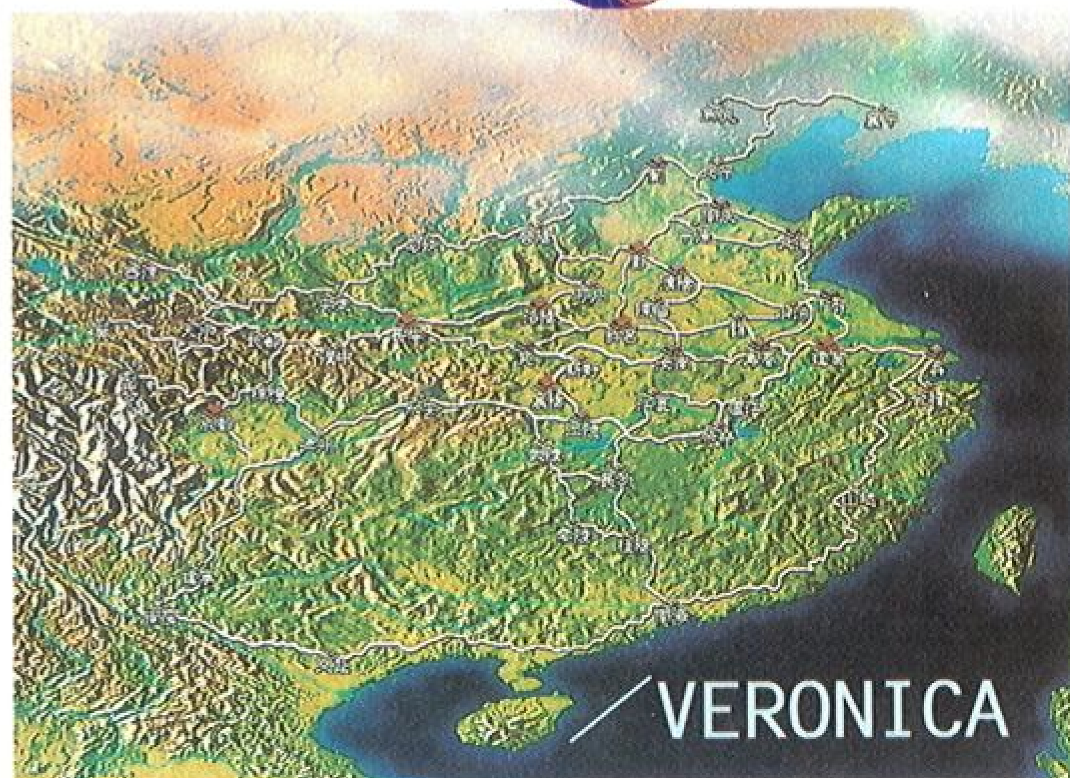


玩過這麼多的遊戲，你覺得什麼樣的遊戲最能得到你的認同呢？我覺得啊，不管遊戲再怎麼樣地變化，總是想著要吸引人們的目光，將注意力集中在它們身上，在轉眼瞬逝的驚嘆過後，是不是覺得很空虛呢？是的，能夠留在你心中，讓你回味無窮的才能算得上是好遊戲，就如同從懸壁渲洩而下的白練一樣，和谷底的深潭匯成一體，那是一種來自內心深處的感動。



ムーンドラゴン

ゲーム FOCUS



三國志VI



●SLG
JWIN95
●KOEI
●￥13800



具有強烈性格之登場人物

／VERONICA

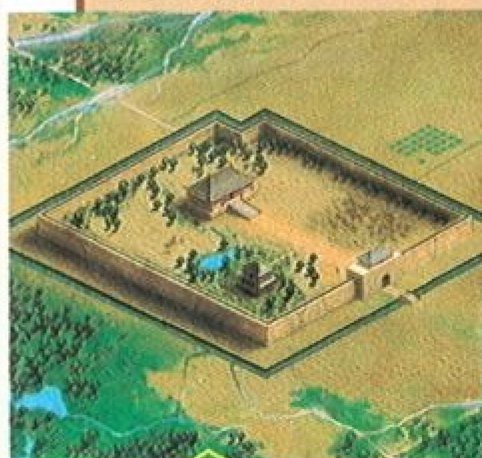
令人引頸期盼的大作！

『信長之野望』及『三國志』這兩套光榮所引以爲傲的招牌遊戲，在『將星錄』已於今年春季發行後，所有喜愛光榮系列的GAME迷們，不禁紛紛將眼光移轉至光榮年底即將發行的大作－『三國志VI』上。這套以2～3世紀中國歷史爲舞台的戰略遊戲，在VI代中將會有什麼改變呢？筆者謹以手中有限的資料，為玩家作搶鮮報導！

以【天・地・人】為主題鋪陳的新式系統

無庸置疑地，在三國志VI中，不管是領地、城池抑或登場武將，在畫面圖素上的表現比起三國志V更是精緻了許多，玩家可從圖中感覺得出，但究竟『天・地・人』各代表了什麼意義呢？從以往這系列的遊戲看來，最後目的當然是以統一全中國爲終極目標，而所謂的『天・地・人』，簡而言之代表的即是『代表時間軌跡的天時』、『須活用地形之便的地利』及『各武將間之人際關係的人和』。

更具體的說明，隨著遊戲的進行，時間不斷流逝、而依玩家的戰略不同，便創造出不同的結局、進而改變歷史，這便是天時；





攻城戰前先在這裡迎擊敵軍！

六代中在內政方面予以強化

而六代中的核心－地利，指的是不同的地勢、各部隊擅長的兵種均有不同的攻略方式；每片土地肥沃度、稅收和人口均不相同，土地的肥沃度和各都市的發展數値並不僅是以數値表現出來而已，即使不去處理內政，也能藉著圖片瞭解田地農作物耕收的狀況。



武將單挑

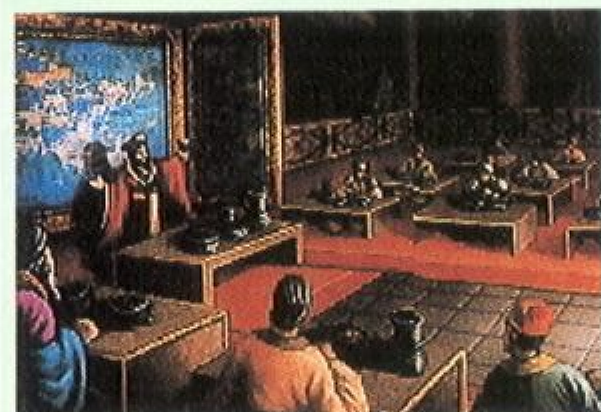


▲兩軍隔岸對峙

由於登場人物的個性及能力原本就有極大的差別，在VI代中也不例外的承續下來，更替每個登場的人物設定了不同程度的“目標”，遊戲中的所有人物均是爲了實現自己的目標而行動的；而這裡所指的目標有程度上的差別，例如：群雄的目標即是“擴大勢力”、“再興漢朝”、“樹立新王朝”等，但若是武將，則是“出世”、“發揮能力”及“忠義”“和平”等。如果一方君主抱持的目標是“天下太平”，那就應該招募抱持有“和平”目標

遊戲小語

由於礙於篇幅，未能再詳細加以介紹其戰鬥系統，不過整體而言，VI代中在戰鬥上作了些許改變，不僅將四代中廣受好評的戰場，重新加入VI代中，更加入了其他新式系統，的確是相當令人期待的大作。



／JOYHO

●SLG

JWIN95 ●FALCOM ●價格未定

This world is composed completely by the 4 elements, the heavens, earth, water, and fire. Normally, everything would be composed of these elements.

VANTAGE MASTER

FALCOM的年度大作，看來在今年應屬VANTAGE MASTER這款遊戲了，雖然筆者尚未拿到正式版的遊戲，但僅從有限的DEMO版與相關資料就可看出VANTAGE MASTER確實是相當吸引人的。

結合RPG玩法及SLG戰鬥法則的FALCOM年度大作！

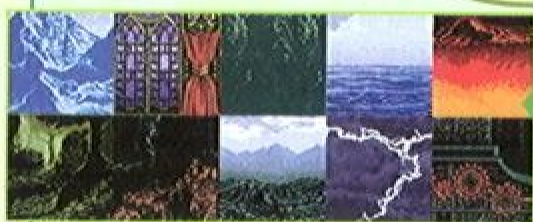
VANTAGE MASTER是一綜合了RPG玩法、策略型的戰鬥法則、加上模擬的魔法世界所構成的遊戲。在其魔法世界裡除了基本的HP、MP等數值外，還將人、物品、魔法、道具分成天、地、水、火等四種屬性，四種屬性相生或相剋，也可能彼此抵消掉力量，這使得遊戲的進行必須要多些考慮，因而無法像以往玩遊戲時完全不考慮屬性問題，而狂施魔法攻擊。另外一個影響遊戲進行的重要因素，就是在遊戲中還加入了所謂的時間計時裝置，如同真實人間一般，在遊戲裡一天也是24小時，因此白天與夜晚的差別就影響了魔法的施用效果與道具的強弱度，而對於所謂的召喚魔法影響更大。VANTAGE MASTER這款遊戲，導入了命運卡片的使用，命運卡片可以經由戰鬥、尋寶或購買得到，除了些固定性的補強力量，防禦力…等卡片外，另還有可完全改變戰鬥結果的終極王牌卡片。加入了卡片的使用，遊戲就不再是單純的練功與破關了！

各人物造型與魔法效果



▲細緻的戰鬥場景、立體造型演出

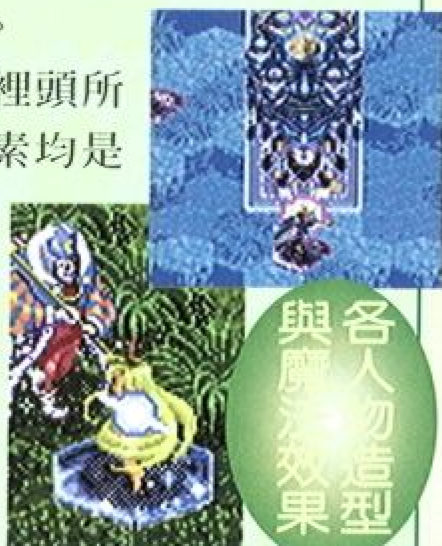
刻劃細膩的戰鬥場景



遊戲中包含了10種地形

而這款遊戲最大的特色就是在戰鬥場景上刻劃的相當細膩而且用心，以遊戲視窗而言共劃分成四個視窗，正中央的遊戲畫面可調整成全螢幕大小，相當方便的是另有一戰略小地圖，地圖上將敵我雙方分成紅藍色的小點顯示，藉由這個小戰略地圖就可快速地移動至地圖上任一角落；另一視窗中則是一些與遊戲相關的資料顯示，其中最重要的就是有關各地形對於人物的守護力與攻擊力的強弱影響，有了這項指數在玩遊戲時，就不必再擔心站錯位置了。

在遊戲裡頭所有的移動元素均是由六角小方格形成，以特殊的45度立體造型方式呈現在玩家眼前。



各人物造型與魔法效果

遊戲小語

由於手上資料有限，筆者就僅先行介紹至此，FALCOM對本遊戲的用心可從各種宣傳面看出，不僅在網站上有試聽的遊戲背景音樂，另外與遊戲相關的月曆桌布、螢幕保護程式等軟體也完全免費贈送可自由下載，這還真的是相當令人期待的遊戲大作呢！而VANTAGE MASTER將預定12月12日於日本發售。



VANTAGE MASTER

ゲーム FOCUS

俠客羅麥斯

The Adventures Of Lomax



邪惡的法師艾德佔據了原本充滿快樂、多采多姿的世界，他成功地進行洗腦工作，讓所有人和他一樣幹起壞勾當。幸好，俠客羅麥斯並沒有中了他的咒語，請你引導他藉由出人意料的旋轉攻擊或是各種神奇的帽子來經歷這場驚險的旅程，拯救他的朋友們吧！





遊戲特色:

- 活潑生動的人物造型
- 絢爛華麗的過場動畫
- 精美3D場景，40個以上的關卡
- 會移動、會消失、會旋轉、會急速上升的各式各樣地形充斥各個關卡。
- 杜比環繞音效
- 支援高彩模式

系統需求:

Windows 95

Pentium 75

16MB RAM

SVGA













九八年一月，搏命出擊！

歐樂影視國際股份有限公司
電話:台北(02)341-2684　台中(04)373-0791　高雄(07)224-5648
地址:台北市永康街23巷23-1號　http://www.all-luck.com

12月

血腥登場！

WIN95/MAC

POSTAL™

喋血街頭

台北T.T店



台北忠孝西路一段36號
（地下一樓活動區）
TEL:(02)382-2259

11/25~11/30T.T STATION 新片試玩會

- 11/25~11/28　每日PM6:00-連線比賽
- 11/29 PM1:00~PM6:00電玩大觀園節目實時況錄影． PM7:00連線比賽
- 11/30 PM1:00~PM7:00 連線比賽

現場備有驚奇禮物，見者有份！
連線比賽優勝者可獲本公司遊戲一套。

※「時報之友」憑卡可換鐵人47原廠純棉T-SHIRT一件，
每日限量200件，送玩爲止！





Panasonic
Interactive Media

歐樂影視國際股份有限公司
電話：台北(02)341-2684　台中(04)373-0791　高雄(07)224-5648
地址：台北市永康街23巷23-1號　http://www.all-luck.com



惑星帝國

forced alliance

THE GLARIOUS MANDATE™







Panasonic
Interactive Media

歐樂影視國際股份有限公司

地址:台北永康街23巷23-1號　網址:http://www.all-luck.com
TEL:台北(02)341-2684　台中(04)373-0791　高雄(07)224-5648

97年唯一的疣豬攻擊機

古巴風雲
疣豬攻擊機
A-10 CUBA!

遊戲特色

★ 市面上飛行模型與空氣力學最精確的飛行模擬遊戲
★ 如絲一般滑順的畫面，最高解析度可達1024x768
★ 內附任務編輯器，可創造自己的任務
★ 戰場包括古巴瓜達那摩灣一萬五千平方英里
可看到河流、山谷、山丘等各種地形與軍事設施

光碟內含
完整中文
線上手冊

ACTIVISION®

MEDIA MASTER
Multimedia Products

台灣/香港/中國大陸地區獨家代理發行、生產製造
憶弘國際股份有限公司
Tel No. (02)218-9808　Fax No. (02)218-9801

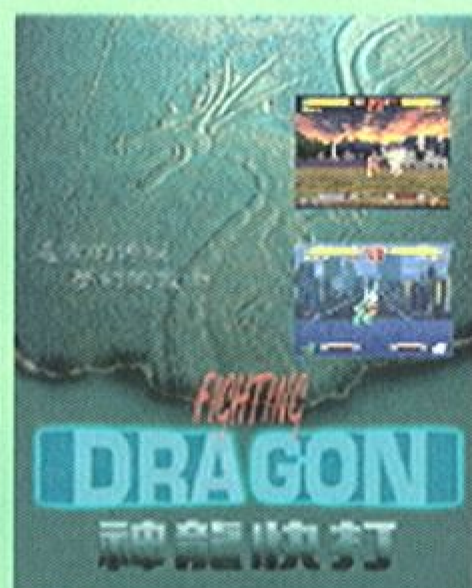
HOT GAME



國內第一部以中國歷史背景結合RPG與經營的戰略遊戲大作，遊戲內容遍及中國的明朝版圖，令人嘆為觀止，二十多種角色武器除了刀、劍、鍊錘、弓、鞭之外還有氣功、魔法的攻擊方式，是中國式的戰略RPG當中難得的佳作。

江湖中最傳奇的風雲人物究竟又要造成什麼樣的武林浩劫呢？可用上百種藥材煉成各種毒藥或解藥的『煉藥術』。可選擇性的幽默對話，可召喚各種仙人、女妖、魔怪的『召喚術』。中國古代RPG最大膽的常識都在『絕音魔琴』。





一群生活於太古時期的神龍，經歷了無數次的殺戮戰爭之後，發明了驚人的精神力量，化身成戰士。此時時空之門大開，神龍入侵地球！身為戰士的您如何拯救地球呢？

神話世界這一屆的俄羅斯超魔法大賽即將展開，推出的代表包括了魔法師、阿修羅、埃及豔后、小龍女、精靈及神燈，每一位皆有其擅長的魔法及絕招；您有足夠的信心及能力擊敗其他的角逐者，並挑戰上屆的衛冕者〝惡魔〞嗎？





平靜安寧的遊樂園突然出現了一群，從四面八方來的牛鬼蛇神，十二位逗趣的人物，七大主題樂園，有海盜船、雲霄飛車、鬼屋、咖啡杯、摩天輪、木馬區、碰碰車，另有意想不到的魔法與突發事件，高解析模式將樂園中的每個角落完整呈現。

初戀的青澀滋味總叫人難忘。「如果當初我膽子大一點就…」您是否也有這種遺憾？『青澀的果實』結合養成與追求女孩的模式，遊戲中數十個約會場所，讓您重溫那段難分難捨，甜蜜又令人懷念的時光。



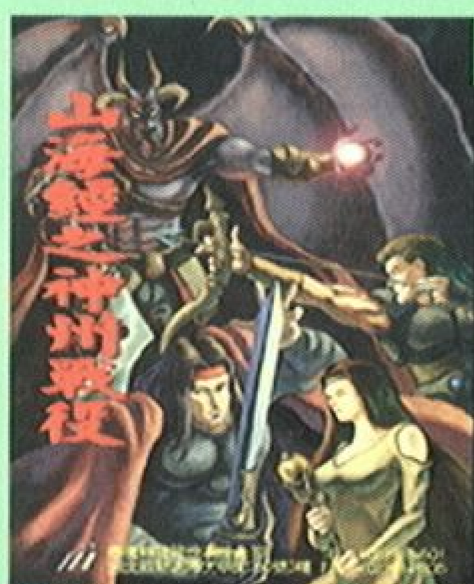
READY GAME



幽默的對話；華麗的場景；曲折的情節；優美的愛情；炫麗的戰鬥；3D過場動畫；45度戰鬥視角。

敬請期待

百種武器造型。華麗的魔法。多線式劇情，多重結局的戰略遊戲。您可選擇正義使者或邪惡魔王進行不同感受的遊戲。全畫面戰鬥模式，高解析華麗的特效，滿足您的視覺。





遊戲屋科技股份有限公司
泰騰科技股份有限公司

台北縣中和市中正路788-1號13樓
電話:(02)32340231 傳真:(02)32340232

三國風雲

看諸葛孔明呼風喚雨的神奇

看趙子龍單騎救主無人能敵

歷時二年精心製作

史上最強中文即時戰略巨作

即將登場、
無人能敵!!



軟體世界
智冠科技股份有限公司
台灣地區總經銷
(02)788-9188 (04)202-0870 (07)815-0988









世紀縱橫股份有限公司
台北縣汐止鎮新台五路一段100號20F B5.B6 TEL:(02)6962020 FAX:(02)6961010
網址：www.forwardtronic.com e-mail: ftc2@ms9.hinet.net





您還在養電子雞、恐龍蛋嗎？
還在忍受單色粗糙的畫面嗎？

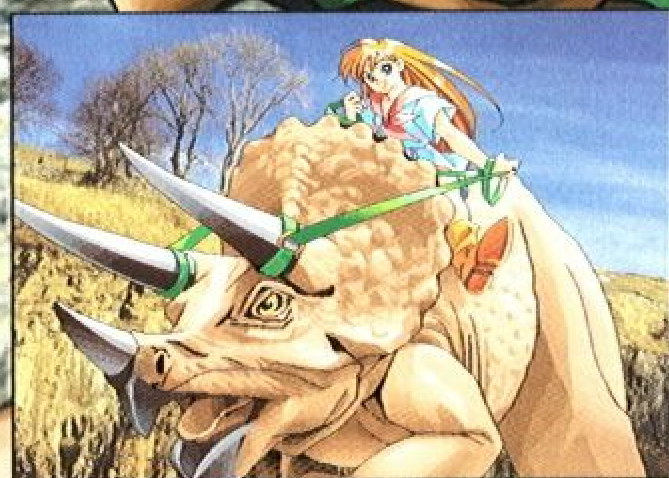
恐龍動物園

『恐龍動物園』
讓您以640x480, 256色的精緻畫面
、一口氣養幾百隻恐龍，過癮吧！

⊙一套集策略、養成、趣味、休閒、知識性於一身的遊戲！
⊙培育、孵化、飼養、醫治、洗澡、散步、玩耍…讓您自己養恐龍。
⊙受邀到世界十大都市開設恐龍動物園，一展您的經營長才。
⊙所有地形地物均可自由更改，建設一個專屬於您個人的恐龍樂園。
⊙內附恐龍大百科，收錄數十隻恐龍精彩圖片及介紹文字。
⊙地震、水災、火災、龍捲風、口蹄疫…各種突發事件考驗您的反應力。









鑫盛資訊有限公司 電話：(02) 3898673 傳真：(02) 3898674

台灣總經銷



軟體世界
智冠科技股份有限公司
台北電話：(02) 7889188
台中電話：(04) 2020870
高雄電話：(07) 8150988

正當王子暗暗地為自己的聰明感到佩服時，
一股黑暗的勢力正逐漸籠罩著整個王國……

for
Windows 95
only

新新人類的中文RPG

武器成長
所裝備的武器會隨著經驗值提昇攻擊力及改變攻擊方式

圖形介面
所有指令及道具皆以圖形表示

魔法屬性
善用屬性的相剋作用，給予致命的一擊

無金錢制
不會爲了一分錢，逼死一條英雄好漢

對GAME有興趣嗎？
我們需要你!!
誠徵 程式/美術
請電洽 8754932

12月
上市預訂

THE MYTH ON LIGHT

新·乞丐王子









全崴資訊股份有限公司
COMPUTER & ENTERTAINMENT INC.
台北市天母東路86號3樓
TEL:(02)875-4932 FAX:(02)873-0475
E-mail: cerdintl@ms1.hinet.net



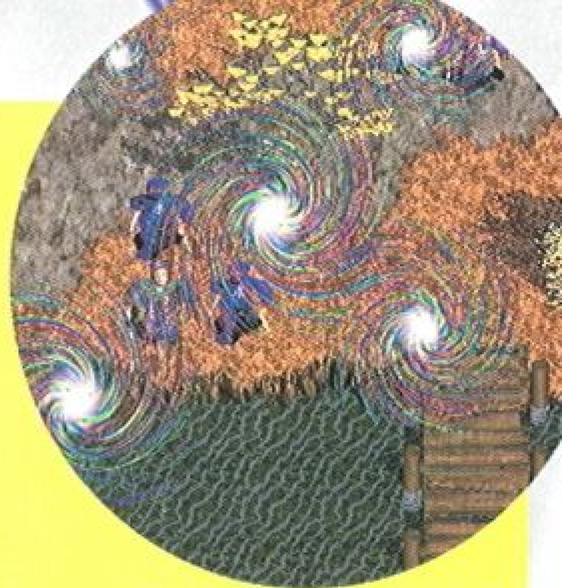
台灣區總經銷:
漢堂國際股份有限公司
高雄總公司: TEL:(07)272-2606 FAX:(07)291-2970
台北分公司: TEL:(02)240-1070 FAX:(02)245-8553
E-MAIL:dynasty@tptsl.seed.net.tw http://www.dynasty.com.tw

薛家將

集神話於一身的戰略遊戲

創新的視覺效果

機靈古怪的人物



加重劇情・加倍特



人物造形可愛・個性鮮



場景精緻・賞心悅



互動式的招兵



真實感的城池・簡易的操作



多重買賣・省時省事



開發製作
旭光資訊股份有限公司
新店市明德路54號1樓
TEL:(02)9142497　FAX:(02)9142505

台灣地區總經銷



軟體世界
智冠科技股份有限公司

對弈　編輯　檢定　習棋

象棋水滸戰

滿足您全方位的需求

建議售價：600

一大贈送：

1. 免費五小時在空中棋社與全球的棋友對弈。

二大服務：

1. 代向中華民國象棋協會申請段級位證書。
2. 代製作對弈中所須使用的個人相片圖檔。

三大享受：

1. 逼真的棋具、震撼的棋聲，使您享有最真實的下棋感受。
2. 優美的音樂、悅人的畫面，使您享有最舒適的下棋情境。
3. 周全的設計、內行的規劃，使您享有最專業的下棋軟體。

四大收穫：

對弈 可指定心儀的水滸菁英們陪您過招，並選用拿手武器與之廝殺。

編輯 可記譜、存譜、打譜、觀譜、列印，並可對弈各種排局或殘局。

檢定 可依國際標準記分法檢定自己棋力，並擁有正式的段級位證書。

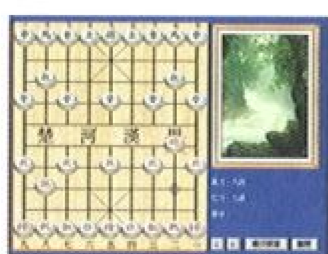
習棋 可學習象棋的佈局以及廝殺的經驗，並能體驗比賽時的臨場感。

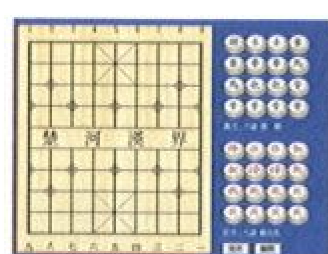
顧　　問：台灣大學　許舜欽 教授

研發單位
晟業資訊股份有限公司
台北市長安東路二段 52 號 3F
電話： (02)543-2222(代表號)
傳真： (02)522-3819
http://www.airgo.com.tw/
E-Mail:sohare@msl.hinet.net

香港總經銷
匯思香港有限公司
電話：(852)24140903









台灣總經銷
智冠科技股份有限公司
台北電話： (02)788-9188
台中電話： (04)202-0870
高雄電話： (07)815-0988

遊戲便利屋

影武者

SHADOW WARRIOR

這回，影武者是以具神秘色彩的封建時代日本為舞台，玩家所扮演的主角身懷絕技的Lo Wang，要對付的壞蛋包括會舉槍自殺的邪惡忍者、開膛手、拿著黃色炸藥盒的苦力、苦力鬼魂（將會在苦力死亡之後出現攻擊主角）、魚怪、蜂怪…等。玩家所扮演的Lo Wang有最完備的武器，如傳統上忍者所慣用的拳頭、武士刀、石弓、烏茲衝鋒槍、短槍、火箭筒、榴彈砲、可佈署在牆上或天花板上的地雷…等。環境的互動效果不錯，幾乎每個物件都可以摧毀。遊戲中的主角具備跳躍、爬梯、潛隱、飛行、游泳與攀登等能力。值得一提的是爬梯的效果，它是以Build Engine 新完成的特效，讓玩家可藉著爬梯子到達另一樓層。此外，玩家還能在遊戲中駕駛的交通工具（船、坦克、推土機、堆高機），玩家所駕駛的車輛上配備的武器從機槍至雷射到火箭，你可以駕駛它們衝撞敵陣或射殺目標。本遊戲支援多人共玩，若以區域網路可同時八人上線，或透過數據機則可以兩人共玩。

美商新美

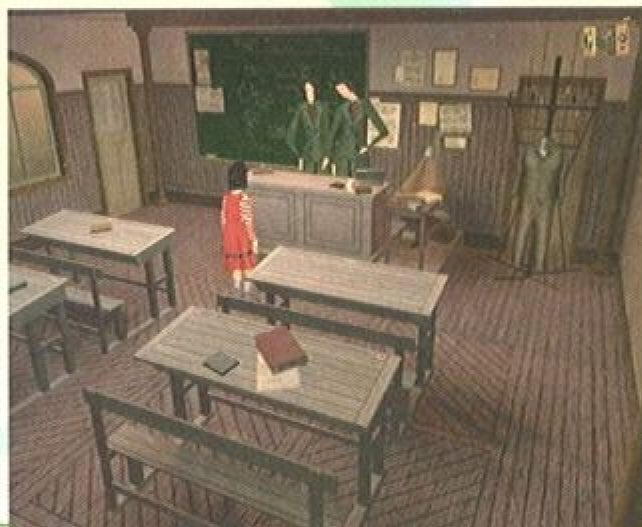
- ■記憶體：16MB
- ■音　效：S
- ■顯　示：SV
- ■類　型：動作
- ■版　本：光碟版
- ■售　價：980元



失子之城

City of Lost Children

是一套畫面效果相當炫麗的遊戲，它透過高超的環境重現技巧，加上電影作者Marc Caro的劇情與藝術指導的想像力，漂亮地營造出超現實的遊戲世界。玩家在“失子之城”中要扮演一位現年十二歲的小女孩Miette，她是一位孤兒。只須用滑鼠便可讓Miette在淒涼的街道、人行道與黑暗的巷道上行走，每向前走一步，便有件未知的事等著發生。



三賢影視

- ■記憶體：8MB
- ■音　效：S
- ■顯　示：SV
- ■類　型：冒險
- ■版　本：光碟版
- ■售　價：890元

痞子英雄

ANIMAL

在點心世界裡，有個大陰謀悄悄進行著，點心城的長期領導者被綁架了，且在選舉前夕，使得城市裡的蔬菜們各個情緒激動，胡桃們瀕臨崩潰，而發酵乳們因離開冰箱太久而大感不適，除非有人能阻止否則將有難以想像的災難發生。遊戲過程中有許多有趣的謎題設計，不論在動畫、人物造型、故事內容都有相當幽默傑出的表現，所有的角色都是用手描繪的奇異食物造型，而故事內容則是十足的無厘頭風格，在進行遊戲時玩家將會被幽默的劇情逗得發出會心的一笑。



英特衛

- ■記憶體：8MB
- ■音　效：S
- ■顯　示：SV
- ■類　型：冒險
- ■版　本：光碟版
- ■售　價：980元

鐵人47

TEAM 47 GOMAN

西元2145年，一顆外太空的隕石即將撞上地球，地球聯邦動用了最先進的武器，終於將它擊碎。數年後，隕石碎片結晶成不明的外星怪物。聯邦下令發展對抗外星生物的計畫－鐵人計畫，終於，鐵人47這支勁旅誕生了。本遊戲的畫面非常細緻，不論是己方或敵方人物的動作，可以連關節的細微動作都表現得出來。玩家可以從五台機種選出一台機器人操作。所使用的武器除了近身武器所用的光劍外，長距離攻擊武器的種類也不在少數。



三賢影視

- ■記憶體：8MB
- ■音　效：S
- ■顯　示：SV
- ■類　型：動作射擊
- ■版　本：光碟版
- ■售　價：890元

凡爾賽之宮廷疑雲

A Game of Intrigue at the Court of Louis XIV

凡爾賽宮庭疑雲是一套融合十七世紀法國音樂、藝術、建築、皇室服飾寓教於樂的冒險遊戲，故事的背景是發生在十七世紀末法王路易十四時代的凡爾賽



宮，由於幕僚長Bontemps發現有人密謀推翻法王，但礙於個人能力有限，因此委託扮演國王待從Lalande的玩家收集消息，以粉碎政變的陰謀。玩家在遊戲可以目睹法王在宮內整天的行程、體驗擔任待從的滋味，更可以直接進入凡爾賽宮內大多數的房間，蒐集需要的線索、接受任務並率身舉發，為了要完成任務，玩家必須從遇到的王公貴族及宮廷畫家身上設法得知線索。

第三波

■記憶體：8MB
■音　效：S
■顯　示：SV
■類　型：冒險
■版　本：光碟版
■售　價：980元

地獄也瘋狂

地獄也瘋狂是一部輕鬆有趣的大富翁遊戲。以往一般人對“地獄”總是停留在陰森、恐怖的印象裡。這次“地獄也瘋狂”將扭轉地獄令人觸目心驚的形象。



找來了歷代有名的君王，像是秦始皇、劉邦、李世民、武則天、成吉思汗等，讓他們一起爭奪地下總司令－東獄大帝的寶座。並將地獄中驚悚殘忍的刑罰加點創意，變成了誇張爆笑的畫面，另外還設計了五十多種異想天開的道具卡供您揮霍。看盡天上諸神、玩遍人間英雄，何不試試不一樣的題材，跟我們一起到地獄瘋狂一下吧！

天堂鳥

■記憶體：8MB
■音　效：S
■顯　示：SV
■類　型：益智
■版　本：光碟版
■售　價：660元

軒轅聖戰錄

黃帝大戰蚩尤的五千年後蚩尤復活，又重新挑戰軒轅漢族，試圖改篡整個歷史。遊戲的劇情發展雖然是單線式的，但是玩家在遊戲中如果找齊軒轅黃帝



所遺留下來的一些非常重要的寶物，那麼劇情到最後會有不同的變化，所進行的關卡也會不同。整個遊戲以半即時性策略模擬方式進行，大約共有十五大關，但在某些關卡上會隨著劇情的演變而多出許多的小關卡。而你將扮演主角，帶領一群上古時代的老祖宗，從逃難、尋找叛軍支援到反撲蚩尤大本營，一步一腳印，慢慢開創漢族的新紀元！

智冠科技

■記憶體：8MB
■音　效：S
■顯　示：SV
■類　型：策略RPG
■版　本：光碟版
■售　價：740元

黑暗帝國

Dark Reign

玩家在遊戲中要扮演一支遠征軍的隊長，主要任務是要找到並救出名叫作Bole的科學家。因此，玩家必須深入已經發生戰爭的帝國，並藉由研究出帝國的作戰及自由衛隊的戰鬥策略，找出他們的弱點，才能將敵人悉數殲滅。也唯有解救出科學家，並擊敗威脅他的武力，玩家才可以扭轉整個銀河系的命運。“黑暗帝國”設計了直線視野(line-of-sight)、即時的高地與地形升降、實際影響部隊移動的地勢變化、及一個能夠讓玩家設立十四個停留點(waypoints)，以及單一行動命令移運部隊的介面等。這些富創意的設計使玩家能在遊戲中進行更多的策略規劃，而非只將部隊集合起來後來一場大混戰。“黑暗帝國”的作戰部隊幾乎已囊括所有戰爭遊戲中可能出現的嘍頭，人物從能夠偷取敵軍科技的間諜，到身負炸藥直搗黃龍的自殺炸彈攻擊者，樣樣皆有。至於遊戲中的武器設計更是出色，所有的部隊都可以直接受命，或接受包括站哨、獵殺（追蹤並給予摧毀）、侵擾、護送、自殺、以及保護總部等作戰命令。所有的活動全部在地圖上進行，並加入震撼的視覺藝術與聲音效果，把整個遊戲戰爭場面襯托的相當壯大。

憶弘

■記憶體：16MB
■音　效：S
■顯　示：SV
■類　型：戰略
■版　本：光碟版
■售　價：1200元



遊戲便利屋

橫掃千軍

Total Annihilation

橫掃千軍是下一代的即時戰略遊戲，它的技巧與繪圖都較其它遊戲先進，包括3D地形與即時的3D戰鬥單位與建築物重現，都高人一等，使它成爲同類型的即時戰鬥遊戲中最具挑戰力及視覺效果最璀璨的遊戲。在橫掃千軍中廣大且多樣化的地圖中，讓玩家可在截然不同的地形景觀中穿梭，諸如熔岩世界、雪地、沙漠狹谷、人造金屬世界、冰原、高聳的陵嶺、以及佈滿島嶼的海洋。較特別的地方是，玩家電腦所配備的記憶體達32MB，甚至是64MB，表現出遊戲中所謂Mega-maps的數千個螢幕，允許玩家進行數小時，甚至是一天的多人對戰。另外，遊戲動人的3D特效讓武器的彈道與現實如出一轍，例如炮彈以圓弧的路徑越過山丘，摧毀毫無抵抗力的攻擊者。玩家在遊戲中能駕駛栩栩如生的3D坦克爬上高山，進入峽谷，甚至潛入水中。而大砲或裝甲車輛在每次開火後，均會表現出後座力以及搖撼的效果；飛機在起飛或降落也有展翼或收翼的動作。另外，如潛水艇、飛彈快艇、航空母艦等的海戰會實際地展開，而水陸兩用的坦克能在玩家眼前潛入水中，讓玩家再伺機進行攻擊，此外，飛機也可以佈署在航艦上，以便越海攻擊敵軍基地。

美商新美

- 記憶體：16MB
- 音　效：S
- 顯　示：SV
- 類　型：即時戰略
- 版　本：光碟版
- 售　價：1100元



地球征戰錄

Conquest Earth

是一款Eidos新出品的策略遊戲，該公司在設計這套遊戲時，摒棄遊戲界早已定型的即時公式，決心在“地球征戰錄”中加入一些新噱頭，而且遊戲將會以65,280色的高畫質表現來展現其獨特的魅力。例如，滑行中的車子會揚起一陣灰塵，並且會有蒸汽噴出；此外，地形被摧毀時也有各種變化會出現。在征服地球中除了有不錯的音效外，它還加入的其它新點子，包括選擇性控制與瀏覽選項。除此之外，遊戲也添加夜間任務，並具備了三大戰鬥模式供玩家選擇，分別是尋找及摧毀、獵殺與大肆攻擊。



第三波

- 記憶體：8MB
- 音　效：S
- 顯　示：SV
- 類　型：即時戰略
- 版　本：光碟版
- 售　價：990元

寒武爭戰

遊戲的背景設定在寒武紀的古大陸，屬於人類的兩大族群─酷似東方人、文明較高的龍族，以及半人半獸、喜好掠奪的吾爾族。玩者可選擇扮演龍族或吾爾族，不同的種族有各自不同的關卡。遊戲分爲皇城地圖與戰場地圖，皇城地圖主要爲建造各式建築物，發展本身的武力，以便派遣兵力至戰場地圖，並設計了十餘種不同的建築物，可訓練不同特性的兵力，將建築物升級後，可產生更強的武力。而每個關卡的兵力與建設會保留延續到以後的關卡，玩家不必辛苦的從頭開始，配合著十餘種法術與巫術，讓遊戲更有變化。



華義國際

- 記憶體：8MB
- 音　效：S
- 顯　示：SV
- 類　型：即時戰略
- 版　本：光碟版
- 售　價：700元

獸鄉之守護者2－黃泉的封印

在結束了與『神』的戰爭之後，帕迪歐與咪莉安娜離開了令人傷心的西方，越過大海，到東方展開新的旅程。然而原本和平的東方，由於人類王國菲娜姆的國王駕崩，新繼任的國王阿爾迪斯打著消滅獸人的口號四處侵略鄰國，使得東方的大陸再度陷入了戰亂之中。由由於“黃泉的封印”是“獸鄉之守護者”的續集，除了男女主角帕迪歐與咪莉安娜是的人物，遊戲進行的方式也與前作沒有太大的差別，喜歡前作的玩家不妨試試。



華義國際

- 記憶體：8MB
- 音　效：S
- 顯　示：SV
- 類　型：策略RPG
- 版　本：光碟版
- 售　價：600元

Topics 專題企劃

企劃編輯／李永治











永不被遺忘的遊戲世界－
承先啓後的模擬器









在多年以前，入侵者（國內譯爲宇宙人）、小蜜蜂等大型電玩開始興起時，讓不少青少年爲之癡迷；另外在任天堂紅白機在國內捲起一陣風潮時，像超級瑪利、薩爾達傳說等名作也擄獲了許多玩家的心，在夜深人靜的夜晚中，到處都有英雄們不斷地挑戰邪惡的魔王。雖然這段日子已久遠，但相信有不少年紀較大的讀者們仍回憶著當初的美好時光。

爲了捕捉這曾有過的愉悅，能模擬各種遊戲平台的模擬器出現了！它能將以往曾出現的各種遊戲再度在PC電腦上重現，除了以往的大型電玩、遊樂器及電腦外，還有最新的PS、SS、N64等也都有試作的模擬器出現。爲了讓讀者能瞭解現今模擬器的概況，本刊特地邀請曾任電玩族雜誌總編輯的宋明義先生來執筆，讓讀者們能透過專家的介紹，體驗一下模擬器的奇妙之處；文章後會推薦各平台的經典遊戲，供各位參考。

Topics 專題企劃

／宋明義

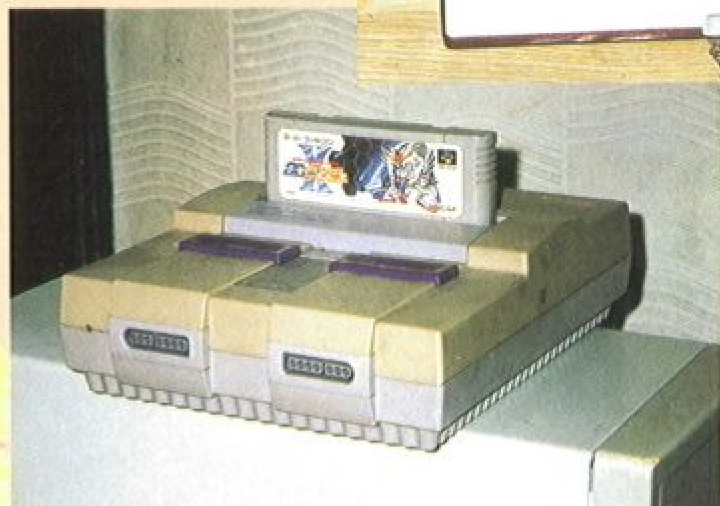
永不被遺忘的遊戲世界

什麼是模擬器？

過去筆者總是會告訴剛接觸遊戲的菜鳥：「不要嘗試將遊樂器的光碟遊戲放入PC裡，那是不可能放得出來的！」。而現在一切改觀了！您府上的PC電腦，將能藉由各式各樣的模擬器（Emulator），搖身一變成爲您所想要的平台；不只是大型電動機台、任天堂紅白機、Game Boy…甚至目前最流行的Play Station、Sega Saturn或Nintendo 64，都可以在PC電腦上執行！神奇吧？

到底模擬器是啥東西？它是如何將其它平台的遊戲轉到PC上呢？相信您現在一定感到很納悶。沒關係！只要您看完以下的介紹，就會明白這是怎麼一回事。





首先，模擬器是一個單純的軟體，不需要額外的週邊硬體就能夠執行，當然啦！如果您的電腦速度不夠快（如Pentium200以下），恐怕在模擬某些平台時，會變得非常緩慢。其次，模擬器的原理和軟體移植是沒有任何關係的，也就是說，這些經由模擬器執行出來的遊戲，百分之百是原來的遊戲，而不是重新在PC上改寫製作的。說得更明白，過去那些龐然大物的投幣機台或是絕種的遊樂器，如今一個個都變成了檔案，只要您不把它們丟進「資源回收筒」倒掉，就不用擔心會發生硬體機械老化的問題，或是沒有空間來堆放這些軟硬體設備。



基本構成的原理

有了上述的基本概念後，接下來我們來談談模擬器是如何執行的。基本上，光只有模擬器這個程式是沒有用的！這就像一台主機沒有任何軟體的情況一樣，所以您最少還需要擁有該主機所使用的遊戲軟體才行。咦？可是任天堂的遊戲是做成卡匣的啊…要怎麼插在PC上呢？呃，當然不是這樣的啦！我們在此所說的遊戲軟體，是有人將原先卡匣上的資料（ROM）轉換成電腦檔案的格式（ROM Image），除非該遊戲原本就是用光碟製作（CD-ROM），才會是用原本的碟片。



程式人員將



該主機硬體的規格，以程式撰寫成模擬器軟體，這種行爲並不算是盜用，因爲模擬器本身並不包含任何BIOS內容，只是單純模擬硬體線路的組成原理。然而ROM Image就是違法的檔案，儘管它已非原本的格式，但終究是從該軟體拷貝出來的，因此〝正常〞情況下您是無權擁有的。

此外，有些平台需要先執行啓動的作業系統，如AMIGA電腦需要Kickstart、PC-Engine需要System Card才能啓動光碟機…等等，這時您就必須〝找〞到這些ROM Image才行。對了！在此必須先提醒您，不用來信詢問要如何取得這些模擬器及ROM Image，或是該如何使用…等等的問題，在此筆者僅以介紹的角度，讓大家了解模擬器的原理及發展，其他就請有興趣的人，自力救濟上網尋找吧！



撰寫模擬器的人，當然不是一下子就能做出百分之百的模擬效果，因此您需要經常上網，看看是否有出現更新的版本。截至目前爲止，十六位元以下的機種，大多已有不錯的模擬效果，其中又以PC-Engine最爲驚人！竟然能對應光碟專用的遊戲（不過此模擬器爲Shareware，必須付費註冊）。話說回來，模擬器畢竟是靠著電腦CPU的速度來得逞，因此在模擬等級越高的機種（如Play Station），其效率就會越明顯下降，所以您如果期待在PC上玩到流暢的次世代主機的模擬器，筆者覺得您還是乖乖去買眞正的遊戲主機還划算些。

模擬的完整度



相信聰明的您在利用網際網路（INTERNET）的搜尋功能下，便能很快找到許多以模擬器爲主的網站。找不到？…好吧！在此教您一個簡單的方法。首先，上網之後連結到HINET的網頁（或是蕃薯藤、YAHOO這類有搜尋服務的網站），然後請輸入〝模擬器〞（如果您是連結到英文網站，最好輸入emulator）。好啦！接下來到這些相關的網站上慢慢尋寶吧！

到底値不値得收藏？

當您找到了提供ROM Image的網站後，先別高興太早！如果您主要是收集一些早期的大型電玩，通常檔案容量大約是50～150Kbyte左右，下傳時間還能夠容忍。而若是要下傳SFC（超級任天堂）的ROM Image，以「勇者鬥惡龍III」來說，當初卡匣容量爲24Mbit（相當於3Mbyte），經過壓縮之後也還需要2.33Mbyte！因此您可想像需要多久的時間與傳輸費用吧？而且光SFC的遊戲容量就已經是如此，更別談下傳Neo・Geo或Nintendo 64的遊戲會是怎麼樣的下場。





筆者認爲模擬器的收藏價値，是能夠讓您玩到〝有錢也買不到〞的老遊戲，而非爲了取代現有的硬體設備，因此一昧地四處下傳耗時的檔案，只不過浪費您自己的資源罷了！此外，相信當模擬器發展過頭時，必定會引起軟硬體廠商的抗議或撲殺，或許再過一陣子，您也沒機會再找到這些模擬器了。

Topics 專題企劃

／宋明義

大型電玩模擬器



（ARCADE Emulator）

在接觸各種模擬器的時候，筆者最感興趣的就是大型電玩。從早期Z80時代開始，就出現非常多好玩的遊戲，若是現在還能在遊樂場找到，相信還是會有很多人迷上它們的。大型電玩的模擬器，剛開始是針對一款遊戲而製作，隨後由於使用類似規格的遊戲很多，因此便朝對應多款遊戲的模擬器來發展。以下將爲各爲介紹其相關資料：

◎MAME

http://www.geocities.com/TimesSquare/Lair/8706/mame32.html

大型電玩的模擬器很多種，這其中以MAME（Multiple Arcade Machine Emulator）表現得最爲出色，目前最新的0.29版本，可執行超過250款的作品！

或許您對於這樣的數字感到驚訝！這些所謂早期的大型電玩，有這麼多的數量嗎？其實這250多款的遊戲中，有將近一半是相同的遊戲，只不過標題畫面的發行公司是取不同名稱罷了。然而儘管如此，筆者相信以Z80與65xx系列CPU來製作的作品，至少超過300款以上，所以錯過那個年代（1980-1990）的玩家，可以藉由這個機會玩個痛快！（此模擬器只需486DX以上的電腦就能順暢地執行）

◎SEGA SYSTEM 16

http://users.skynet.be/sky73910/

目前共有十款，各個都可說是超級大作！其中如：時空戰士、HANG-ON、獸王記、戰斧、忍、影舞者…更是各種遊樂器平台極力移植的對象。此模擬器硬體需求較高，最好能以Pentium 133以上的電腦來執行。



▲HANG-ON



▲獸王記

◎Juno First

http://www.kcbbs.gen.nz/users/chrish/

相信製作此模擬器的作者，一定是柯拿米（KONAMI）忠實的玩家，在目前七款作品中，以Track Filed和Hyper Sport這兩款運動遊戲最爲出名，而Rock'n'Rope及馬戲團，也是相當值得一玩的作品。此模擬器只對應Windows 95的環境，並且需要使用DirectX才能夠執行。

◎RAGE

http://home5.swipnet.se/~w-50884

相對於Juno First，此模擬器作者則偏愛卡普空（CAPCOM）與SNK的遊戲，目前共可執行1943、怒、Gunsmoke與TNK3四款遊戲。

◎CallUS

雖然目前只有兩款遊戲，不過卻是卡普空相當賣座的「街頭快打」與「快打旋風II」。最新的0.20版本，有相當正確的色彩顯示效果，不過還無法發出聲音。



▲快打旋風II

◎SALAMANDER

http://www.netg.se/~drac/nemesis.html

沒錯！這就是柯拿米紅遍各平台的「沙羅曼蛇」大型電玩版，不過目前完成度還不高。像這種專



▶沙羅曼蛇





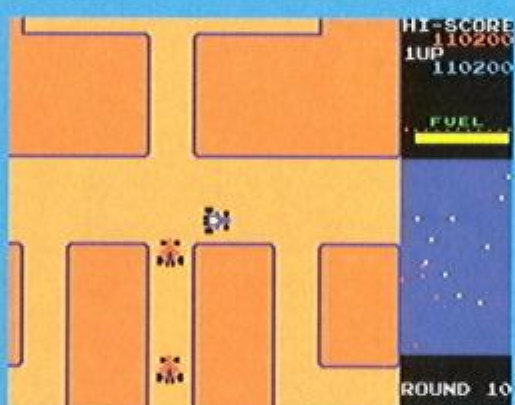
▲宇宙巡航機
▶黑虎

屬的模擬器，除了本作品之外，還有「宇宙巡航艦」、「未來戰士」、「Black Tiger」、「魔界村」…種類繁多，其模擬的效果，通常會比多重模擬器有較多的功能設定。

◎遊戲推薦

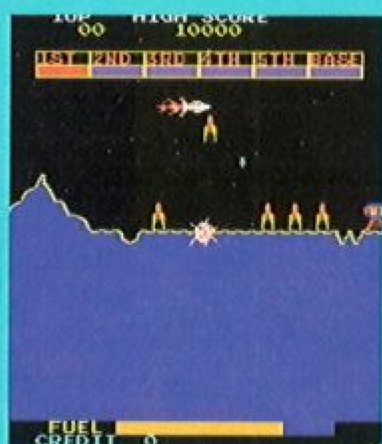
現在爲大家推薦的這幾款作品，大多已有很完整的模擬效果，由於篇幅有限，無法在此介紹太多。

●迷魂車（NEW RALLY-X）



這是拿姆科（NAMCO）於1981年推出的第二代版本，整體上與前作差不多，不過畫面色彩與音樂做了較好的修改。由於耐玩性奇佳，目前在國內遊樂場偶爾還能找到呢！

●大進擊（SCRAMBLE）



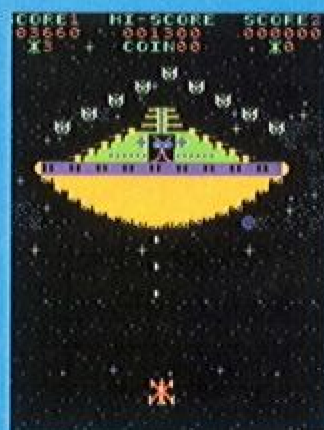
柯拿米（KONAMI）於1981年推出的橫向射擊遊戲，內容雖然只有六關，但挑戰性十足。後來又推出二代作品SUPER COBRA，自機改為直昇機的造型，關卡增加為十關，獲得相當高的評價。

●摩天大樓（CRAZY CLIMBER）



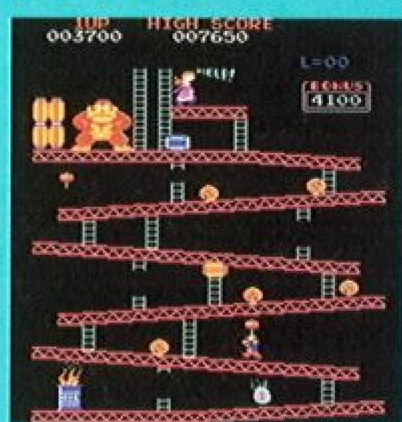
相信這款遊戲大家應該不會感到陌生，日本物產公司在1980推出時，便以兩隻搖桿的操控方式，讓玩家感受到攀爬的效果。此作品後來也推出了二代，不過整體評價卻不及一代來得好。

●火鳳凰（PHOENIX）



多令人懷念的射擊遊戲啊！此作品在1980年推出時，以蛋變化為巨鳥，讓人留下深刻的印象。以現在的眼光看待時，或許說不出值得一玩的地方，但對於老玩家而言，回味的意義應該是最大的樂趣。

●大金鋼（DONKEY KONG）



這是任天堂公司於1980年推出的遊戲，也可說是瑪俐歐兄弟的創造者－宮本茂第一款作品。在四關完全不同玩法的舞台裡，路線安排是最吸引人的地方。此作品後來出現修訂版叫作CRAZY KONG，但製作公司掛名為FALCON，頗耐人尋味的。

●未來戰士（アルゴスの戰士）



TECMO公司的這款作品，在國內遊樂場維持相當久的壽命，主要原因除了畫面很精緻以外，多樣的武器裝備及變化多端的敵人攻擊模式，更是當時少有的風格。此模擬器做得相當好，提供許多超強的密技，這對當年玩不完的人來說，真是個復仇的好機會。

●時空戰士（SPACE HARRIER）



這是SEGA迷不可錯過的大作！儘管此遊戲曾多次移植到各個平台上，但您現在玩的可是最道地的版本！雖然目前此模擬器還未替「時空戰士」加入聲音部份，但整體可玩度已經相當高了。此外，目前其他幾款SEGA SYSTEM16的遊戲，都值得您再次回味的喔！

／宋明義

FC模擬器
（FAMICOM Emulator）



通常任天堂紅白機在稱呼上，日本版叫做FC，而美版叫做NES，兩者在相同的遊戲中，最大差別在於文字訊息上顯示；如果您始終對於日文相當頭痛，便可挑選英文訊息顯示的NES遊戲版本。沒錯！像是「勇者鬥惡龍」一至四代、「太空戰士」一至三代、薩爾達傳說…等等，都有NES版本。

◎Nesticle

http://nesticle.parodius.com/

Nesticle這個模擬器，目前最新的版本爲0.42，可執行大部份的遊戲。當然您也可選擇其他作者所製作的FC模擬器。它們之間的差別，除了啓動方式不同之外，遊戲模擬的完整度也會受到影響。這是因爲FC卡匣本身所使用的IC板，有數種不同的版本（如MMC1、MMC3），而模擬器在進行模擬時，就可能出現錯誤的判斷，所以您這時就必須試著選擇不同的模擬器來執行，或是在啓動時輸入特定的參數來調整。大部份模擬器的作者都會提供相關的文字說明，而國內許多熱心的網友，更將這些說明檔翻譯成中文，多上網逛逛，應該不難找到。

◎遊戲推薦

●超級瑪俐歐3

任天堂的招牌大作，首度採用開放式地圖選關模式來進行遊戲，角色變化比前作更豐富，整體遊戲性相當高。



●勇者鬥惡龍

相信對於這個系列各位一定很清楚，筆者就不在此多做介紹了。目前一至四代都可找到英文版，提供您做為參考。



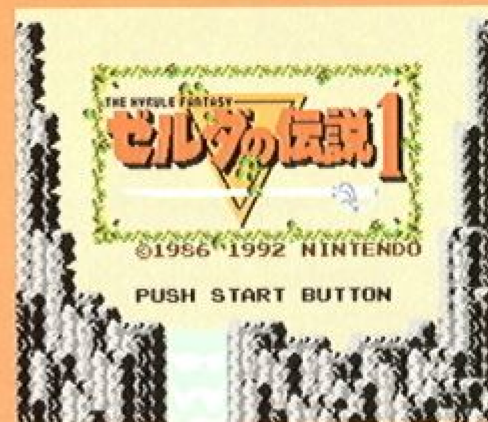
●太空戰士III

史克威爾靠著「太空戰士」這個系列，成為日本最受歡迎的軟體公司。玩家現在可以找到一至三代的英文版本，回味一下精采的故事內容。



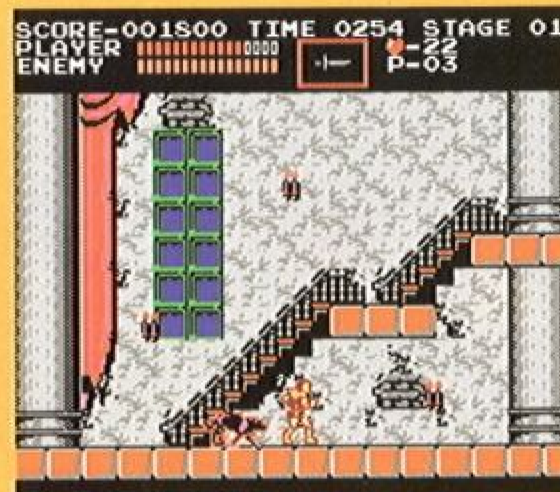
●薩爾達傳說

任天堂磁碟機的第一款作品，相信老玩家們看到標題畫面，一定感動地淚流滿面！除了畫面較單調之外，至今仍是值得一玩的佳作。



●惡魔城

柯拿米的招牌作品，後來在各遊樂器平台上，都曾推出改良的版本，空閒的時候不妨回味一下原創的內容。



●火之鳥

以日本名漫畫家－手塚治虫先生的作品改編而成，是一款橫向捲軸的動作遊戲。其中音樂的表現讓人記憶深刻，而遊戲本身也十分有趣。



／宋明義

SFC模擬器

（SUPER FAMICOM Emulator）

爲任天堂締造事業顚峰的超級任天堂（SFC）主機，至今仍是喜愛RPG玩家的忠實夥伴；儘管遊樂器早已是次世代主機的天下，但SFC上的好遊戲還是相當値得一玩的。

◎Snes9X

http://www.euronet.nl/users/jkoot/index.htm

與FC比較時，SFC模擬器所遭遇的技術障礙就更爲複雜了。儘管模擬器本身提供了許多參數設定，但對於硬體完全沒概念的人而言，恐怕會發生重重問題。這個模擬器提供了較好的聲音效果（但還是不夠完美），也能夠玩容量較大的遊戲，目前版本更新速度頗快的，最好常常上網留意。

◎ZSNES

http://pages.infinit.net/zdemo/

另一個不錯的SFC模擬器，最新版本爲0.182。此版本若是打開VESA顯示模式，可獲得相當好的畫面效果（如「薩爾達傳說」一開始下雨的畫面）。不過在聲音表現上，就比Snes9X差了一些。

◎遊戲推薦

●勇者鬥惡龍III

這是艾尼克斯（ENIX）公司重新在SFC上製作的新版本，無論是畫面或音樂效果，都表現得非常出色。



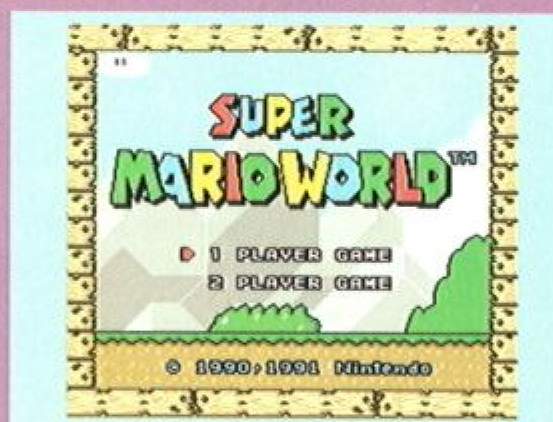
●太空戰士IV

運用SFC硬體機能的效果，使得遊戲中的飛空艇，讓玩家體驗到過去所沒有的震撼，創下相當高的銷售成績。



●超級瑪俐歐世界

活用SFC硬體機能的效果，也是SFC第一款遊戲。遊戲難度適中，音樂的節奏感表現傑出，其色彩鮮豔的畫面，讓人印象深刻。



●雷莎出擊

結合動作與角色扮演的作品，企劃構想出色，使得耐玩性大幅提高。此作品後來也推出了續集，評價相當高。



●超魔界村

這是「魔界村」系列的第三款作品，華麗的畫面水準、豐富多變的武器種類，至今仍可列入最佳動作遊戲的推薦。



●超級魂斗羅

喜愛動作遊戲的玩家，一定會給這款作品滿分的評價。其豐富的舞台設計、絕無冷場的節奏，堪稱動作遊戲的經典名作。



／宋明義

GB模擬器

（GAME BOY Emulator）



任天堂所推出的掌上遊樂器Game Boy，至今仍然不斷推出新遊戲，且作品數量非常多，因此很受到玩家的喜愛。GB原先是黑白液晶畫面，後來任天堂利用SFC主機，設計了一片轉換介面卡（Super Game Boy），使GB能夠用電視來玩，並可顯示16種顏色。

◎VGB

http://www.komkon.org/fms/

此模擬器能夠執行90％以上的遊戲，且包括Super Game Boy的模擬能力，目前最新版本爲0.88。

◎遊戲推薦

●寵物蛋

前一陣子寵物蛋炒翻了天，BANDAI公司也順勢推出GB版本，不但保留原有的遊戲樂趣外，更添加新的玩法喔！





●卡比大冒險2

牠的名氣雖然比不上瑪俐歐，不過也算是任天堂公司相當重視的角色。此系列充份發揮出造型上的喜感，內容也相當豐富有趣。





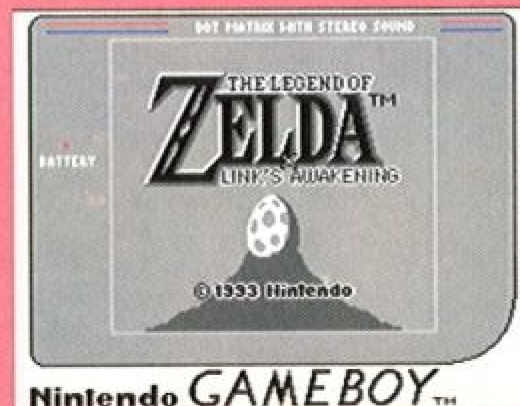
●格鬥天王95

廣受格鬥迷喜愛的「格鬥天王」系列，也推出了GB版本，不過為迎合低年齡玩家的口味（也是因為硬體限制的關係），角色則以Q版造型登場。



●薩爾達傳說

對任天堂來說，當然不會錯過這樣的機會，因此針對GB的特性，設計了相當精緻的內容。喜愛ARPG的人不要錯過！



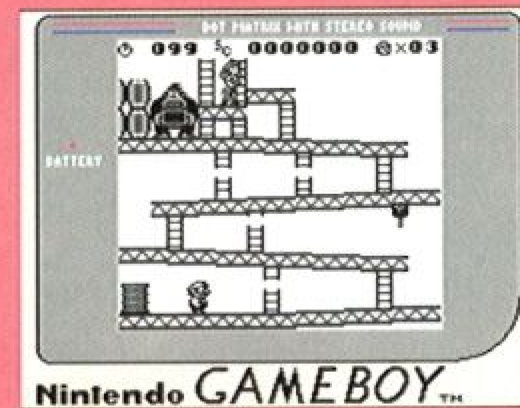
●太空戰士外傳

是一款適合初學者來玩的RPG作品。沒有過於複雜的系統介面，也沒有刁鑽的謎題或難纏的敵人，沒玩過的人值得一試。



●大金剛

這不只是單純的動作遊戲，也算是考驗玩家耐力的益智作品，在全部一百關的舞台裡，運用一下您的智慧吧！



／宋明義

PCE模擬器

(PC-ENGINE Emulator)

NEC公司所推出的PC-Engine雖然終究走進歷史的終點，但整體評價是讓人稱許的。PC-Engine是最早發展CD-ROM的遊樂器主機，而且製作出來的遊戲品質，都有不錯的水準。大量運用動畫及語音來製作RPG，留下許多著名的大作（天外魔境、伊蘇國、冒險少年…等等）。

◎Magic Engine

http://joyce.eng.yale.edu/~bt/turbo/emu/

這個模擬器的完成度，眞是讓人佩服得五體投地，最新的0.9版本連CD-ROM的遊戲都能夠執行！不過此模擬器爲Shareware，您必須付費註冊才能夠讓遊戲發出聲音。目前CD-ROM支援到System Card 3.0版本，相信接下來Arcade Card也將能使用。

◎遊戲推薦

●伊蘇國



由哈德森（HUDSON）改版製作的「伊蘇國」光碟版，音樂及語音效果十分出色，讓玩家一口氣玩完一二代的內容。使用Magic Engine 0.9版來玩時，最好是以純DOS環境來執行，不然可能會出現一些問題。

●半龍少女



由漫畫改編而成，是一款趣味十足的棋盤遊戲。遊戲中採任務制的規則，玩家除了要想辦法完成任務之外，也要適時陷害其他玩家，以保住自己辛苦維持的成績。戰鬥時的動畫效果非常爆笑，值得一看再看。

●夢幻模擬戰



喜愛遊樂器戰略遊戲的玩家，應該都玩過這個系列的作品。而PCE版本在當時並不是最先推出的，而是在NCS公司重新製作新版後才出現的，因此語音與動畫效果便成了最大的賣點。

●妖怪道中記



推出時間距離現在正好十年了！然而此作品的遊戲性，至今仍然是少有的題材。其中有一段到海底龍宮欣賞"脫衣秀"的內容，雖然您不會看到什麼養眼的鏡頭，但那段搭配的音樂，真讓人永難忘懷！

●桃太郎傳說



這款RPG在當時相當賣座，除了取材的因素之外，豐富有趣的謎題，是成功的最大關鍵。PCE版大致上與FC的格局類似，不過畫面效果當然是比較出色的囉！

●轟炸超人



此系列的遊戲是大家所熟悉的，而PCE上的版本，更是依年代來區分，很適合拿來打發時間。

／宋明義

MD模擬器

(MAGA DRIVE Emulator)



SEGA MEGA DRIVE簡稱爲MD，是一台16位元的主機，遊戲數量相當多，後來也推出了光碟機，不過評價不是很好。MD打入歐美市場，則改名爲Genesis，與任天堂SNES（SFC在歐美的稱呼）競爭十分激烈。當MD在日本停產時，並沒有立即影響Genesis的軟體生產，因此有許多好遊戲是MD玩家沒機會玩到的。

◎KGEN

http://www.toodarkpark.demon.co.uk/

這個模擬器最新版本爲0.34，操作介面設計得相當人性化，而且模擬程度也很高，無論是MD或Genesis版本的遊戲，都可在使用中途切換。只可惜目前還沒有加入MEGA-CD的模擬，否則就十分完美了。

◎遊戲推薦

●音速小子



強調以速度取勝的SONIC，儼然成為SEGA最紅的第一主角！此系列的作品，都有不錯的娛樂性，不過難度略為高了些。此外，以SONIC延伸出來的各種類型作品（如彈珠台、賽車），也一併在此向您推薦。

●光明與黑暗



曾經在MD上大放異彩的RPG名作，其圖形指令的設計，獲得玩家一致的喜愛。整個冒險的區域很大，而且內藏大量的謎題與機關陷阱…如今您可以找到英文版本，彌補過去看不懂日文訊息的遺憾。

●火箭騎士冒險



這款遊戲再次展現了柯拿米的技術實力，大量運用了MD在多層捲軸機能上的優點，而且舞台內容的玩法獨特，有別於一般橫向捲軸的表現水準，喜愛動作遊戲的玩家，值得花時間一玩。

●時空戰士 II



由於一代的成就，變使得此款遊戲成為MD推出時的代表作。在運用3D視野的效果下，果然不負衆望獲得很好的評價。二代在關數方面，同樣與前作一樣是18關，且把關頭目的變化也很精采喔！

●西洋封神榜



這是拿姆科（NAMCO）加入SEGA陣營的經典名作。以西洋神話為題材的直向射擊遊戲，至今還是相當罕見，不過這款遊戲的難度很高，特別是與最後頭目決鬥的過程，更是功力的一大考驗。

●外星戰將

創下高銷售紀錄的「外星戰將」，確實是一款娛樂性十足的動作遊戲。當然！這一切都是因為麥可傑克森同名電影的關係，玩家在遊戲中可充分感受到麥可精采的舞步（必殺技），以及動聽的背景音樂。

／宋明義

MS／GG模擬器



(MASTER SYSTEM & GAME GEAR Emulator)

老玩家們應該還記得「阿羅士三代」這台遊樂器吧？它其實就是SEGA MARKIII主機。後來SEGA開發了FM音源的介面裝置，使得遊戲的音樂音效加強了許多，為此SEGA重新推出新造型的改良主機－Master System，在歐美評價相當高。當任天堂的Game Boy大受歡迎時，SEGA不甘示弱將MS系統結合彩色液晶螢幕，做成了掌上型Game Gear主機，但最後在軟體持續性不夠的情況下，逐漸失去了地位。

◎MASSAGE

http://www.enterspace.org/world/

這個模擬器可玩大部份MS與GG的遊戲，模擬程度相當好。不過執行速度比另一款叫做MasterGear的模擬器慢了許多，是美中不足的地方。

◎遊戲推薦

●夢幻之星

SEGA頗具盛名的RPG大作，其第一代是在MS上製作的。捲動式的3D地下通道，在當時受到極大的讚揚。



●冒險世界

添加RPG成份的橫向捲軸動作遊戲，由大型電玩改為MS版本。此遊戲對於操作靈活的要求很高，技術不好的人會感到傷神。





●龍鳳神偷

一高一矮的兩位主角，將與警察們展開一場追逐賽，到底您是否能夠改變"邪不勝正"的說法呢？



●GG忍

在MD的「超級忍」一炮而紅之後，SEGA自然重新為GG製作了新的內容。然而最讓玩家注意的，是GG版音樂仍請到古代佑三來配樂。



●光明與黑暗外傳

在MD上獲得相當高評價的「光明與黑暗續戰篇」，後來在GG以外傳的型態登場。此系列一共有三集，喜愛策略遊戲的人可以嘗試。



●音速小子追逐賽

SEGA招牌人物SONIC，以各種遊戲類型活躍於GG上，而這款「SONIC DRIFT 2」便是以賽車類型來進行比賽。



／宋明義

其他模擬器的現況

這次我們針對遊樂器的模擬器做了一趟巡禮，相信大家已經有了初步的認識。然而模擬器當然不只是我們前面所介紹的這幾種，也包括了各種電腦的模擬。最早出現的APPLE II模擬器，曾在過去雜誌裡介紹過，現在就讓筆者繼續爲大家介紹其他相關的模擬器現況。

●AMIGA



過去曾在多媒體、動畫製作方面表現出色的AMIGA電腦，幾年前因經營不善的原因而倒閉，讓許多人感到可惜。如今雖然再也看不到新款的AMIGA主機，但部份廠商及使用者，仍舊繼續使用AMIGA來工作。在那段期間裡，遊戲軟體真可說是AMIGA的天下，幾乎大部份廠商在製作遊戲時，都是以AMIGA為優先考量，因此筆者估計，AMIGA至少有超過500款以上的遊戲軟體，而且其中多半是相當賣座的好作品。

●Commodore 64



在AMIGA問世之前，Commodore公司的C64與C128，在個人電腦的領域裡，擁有不錯的佔有率。C64解析度不高，大部份遊戲的表現水準，與任天堂紅白機的感覺較為接近。

●LYNX



這台掌上型的遊樂器，是由ATARI公司所製造的，曾經一度被專家們看好，認為可搶回日本Game Boy所佔有的市場。可惜LYNX性能過於優異，生產成本始終無法降低下來，因此推出短短兩年的時間就消失了。

●MSX



這台日本個人電腦，使用了微軟公司的OS系統，在市場上活躍了好一陣子。在後來推出的MSX2規格裡，已擁有不錯的畫質及音樂效果，喜歡日本遊戲的玩家，將可挖到許多寶貝的遊戲軟體喔！

●ATARI ST



與Commodore AMIGA競爭最激烈的，便是ATARI公司的ST機種。它與AMIGA是屬於不同的電腦規格，因此軟體之間並不相容。ST上也有不少的好遊戲，且畫質蠻細膩的，有興趣的人可上網找找看。

●X68000



由SHARP公司所製造的X68000主機，曾經是許多國內玩家們夢寐以求的機種，如今您可以透過模擬器，一窺X68000的神秘世界。在這部主機上的遊戲，都有相當不錯的評價，甚至許多大型電玩，都移植得非常成功。

封面大賞



南敦義、北阿扁、電腦市長且看我！

『模擬首都』是本土難得一見的城市模擬遊戲，遊戲主要是讓您體會從無到有，一草一木建造一個夢想城市的過程，其中並以人民之滿意度、城市建設之程度等級提昇及四年一度的選舉，加重玩者的責任感，使得玩者的遊戲目標不只是不斷的建設而已，還要考量各建築物之間及土地的利益價值和建造後對市民整體生活品質的影響，因為這些才是造成民意依歸的最大因素。玩者一開始並不能立刻當上首都市長，是要從鄉鎮長、縣轄市、直轄市，慢慢爬到市長的位子，這之中玩者將經歷極本土化的事件，包括選舉的各項動作、天然災變及社會上瞬息萬轉的狀態，在嚴格看管各種預算的議會及人民瞪大眼的監督之下，將一塊原本光禿禿的土地變成市民們安居樂業的所在。您不只可以建築地上的房屋主體，規劃各類民生、公共設施，連接地上、地下道路、鐵路、捷運等交通命脈，埋設牽拉各種地下的管線配置，更可以挖掘河道、堆疊山丘並架設橋樑隧道⋯，除了主要城市的建設，還有其他四個挑戰城市及十多個原始地形的問題交給玩者解決。



▲各式電力建設
▶簡易的查詢功能

操作流暢、畫面親和



首先，遊戲同時支援640×480、800×600、1024×768三種解析度（256色），玩者可自行依其配備選擇圖形的解析度高低或處理速度，解析度較低，處理圖的速度就會越快，這是個貼心玩家的小設計，因為遊戲中某些建築或設施需要經過一段時間才能建造完成。遊戲中的地圖有128×128大小，是完全用滑鼠操作的，雖然是純DOS的遊戲，但一些基本操作與在WIN95中相同，如左鍵代表確定，右鍵代表取消，而視窗可以拖曳及重覆開啓等等，對玩家來說是很容易上手的。





▲下水道管線配置圖
◀45度立體視角

在做好抉擇後，玩家將接觸到許多精緻的立體

封面大賞

建築物模組，包括生活中很熟悉的台灣式建築物，這些建築物將會隨著不同階段一一出現，並對四周圍的環境發生可大可小的影響，如住宅區中的公寓、大廈；商業區的小型商家、綜合賣場、辦公大樓及百貨公司；工業區的倉庫及各類工廠；休閒設施的公園、大小型停車場等等，邁向首都的路上，不但住家、商業區可能自動會依環境生態出現寺廟、教堂、清眞寺，玩家還可以建造動植物園、市議會、市政府、巨蛋體育館、圓山飯店、美術館、國父紀念館、媽祖廟、世貿中心、故宮博物院，甚至總統府呢！



一步一腳印，建設大首都

進行遊戲時在不同階段，會有不同的目標，遊戲的大方向基本上除了維持一定的人口數目，工作機會的增加、人民對目前環境的滿意程度及對選舉那年有幫助的施政支持率，都是玩者應該注意的。而各個階段也有重點式的目的，指定玩家完成。例如在第一階段，玩家所接觸的只是城市外圍的衛星小鎭，此時必須以規劃工業區爲重，而能源方面則以電力、水力爲主，電信及瓦斯則可有可無；民眾不在乎環境是否污染而治安也不易惡化；因爲是工業至上，所以教育程度不需很高就能發展；而交通上的問題也不易改革。而隨著城市等級的提昇，不僅建築物等級提昇，可建造的城市地標模組變多，地價也產生了明顯的波動，商業將慢慢取代工業都市變成重心，人民不只需要多處便利的電信局及瓦斯處理廠供其使用，還可能需要建造核能電廠才行；所有區域開始注意污染指數；治安開始頻頻惡化，玩家必須佈下警力網搶救可能日益下降的人民的滿意度等等。玩家將會發現這些看來似乎單一的項目，變成環環相扣的連鎖反應，城市的一舉一動都將影響整個社會的走向及玩家的未來…



▲ 鳥瞰圖



◀ 親和的操作介面

上述提到一些關於電力、供水、電信、瓦斯的部份，除了燃煤、燃油、燃氣、核能等各式的發電廠、自來水廠、瓦斯處理廠、電信局等建設，還有地下管線的埋設，遊戲中除了地上可見的建築物，還必須自行牽拉電力、自來水管、瓦斯、電信等地下管線，因爲有水有電，建築物才可以很快的蓋起來，所以規劃並連接這些管線也是玩家很重要的功課。



詳細的選單及隨時可查的線上資料

玩家還必須注意交通、警力、消防、醫療、教育及休閒的面面俱到，遊戲提供詳細的城市鳥瞰圖及各項選單說明，除了當月財務報告、公共建築清單、資源供需報告、生活環境調查、城市發展紀錄，並以顏色深淺標明可控制的範圍，玩家可以很容易的掌握失控或不足的地方並迅速解決。其中的「生活環境調查」將以城市市民的年齡分類，製成長條圖，讓玩者參考考量，例如醫療品質爲何在某個年齡層造成低落，是否因爲醫院太過集中於某個區域的緣故？而教育品質爲何下降？是否因爲學校建造不足呢？另外的「城市發展紀錄」，則是詳列目前



▲ 移動式訊息欄會顯示民意



◀ 精緻的圖形

所有的人口數量、失業率、商業工業工作機會、滿意度、施政支持率及一些消費和生活品質評估，人民的滿意度及施政支持率將是遊戲中最微妙的一環，玩者將在兩者之間求得平衡，才能夠讓整個社會很正常的運作。

在從事建設之時，還要注意地價及財務方面的運作。遊戲提供了詳細的地形資訊，只要在選擇該選項後，就可以移動滑鼠查看這塊土地目前的價錢、種類、治安、污染程度、電力供水電信瓦斯供應情形、是否有地物建築及地形的解說，地價是會隨著四周的環境升降的，如果玩者您是一個好的城市管理者，應該盡量讓地價維持一定的價格。每個月都會有收入及支出的明細表，收入來源有地價稅、所得稅、交易稅、公庫利息及信託利息；而支出方面則有公債利息，警政、消防、教育、醫療、交通、育樂等預算，這些預算是可以隨民意及依現有國庫狀況調整的。遊戲一開始就有一定數目的金錢可以利用，如何抬高地價、使收入大於支出，就靠玩者的理財手腕了，可以放心的是遊戲中設計有議會制度，其單位將建議並輔助玩者的的理財方向，他們的分析將十分有幫助。



▲左下角的視窗可選擇功能

▼想像一下自己建構的城市是啥模樣呢？

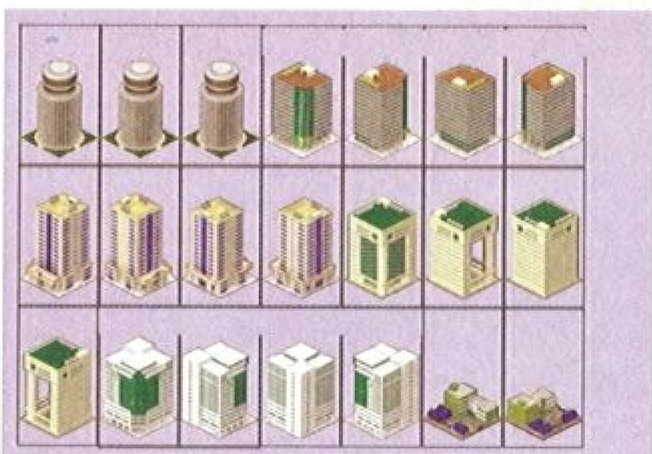
◀交通建設要妥善規劃



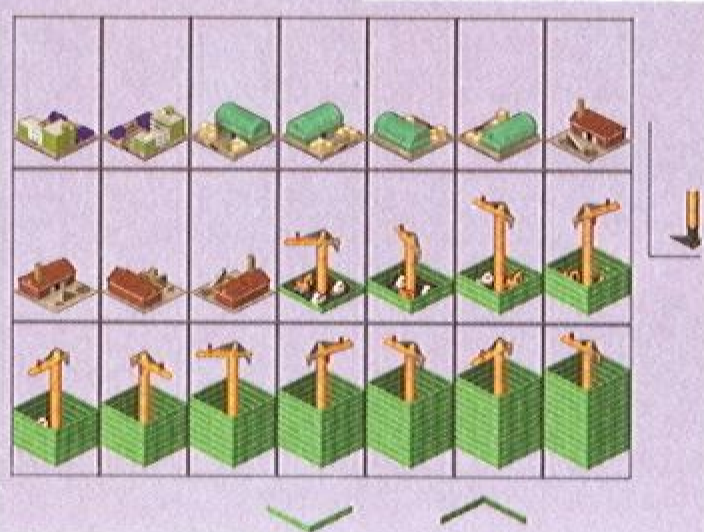
移山填海不是夢…

遊戲中除了有基本的主題城市，還有十多種包括湖泊型、平原型、山脈型的地型可以選擇成為您的城市建造地點，您可以提高或降低地表，更可以造湖泊、疊山丘，還能夠植樹成林，或造橋樑、開隧道。

選舉是遊戲中的一大重點，想擔任『模擬首都』的市長，可是要接受民意的洗禮，在每四年（遊戲時間）脫穎而出的，除了平常對市政的表現會決定民意支持度之外，你還可以透過不同的手段如募款餐會、散發傳單等選舉招式來加強支持度。在你的任內將會發生一些突發事件，遊戲都是以新聞式的動畫方式發出警訊，若發生過一些事件，不管是負面的火災、瓦斯氣爆；還是正面的像都市升格，如城市等級由鄉變成 縣市，選民都將以一一記下，並化為選票的依據，所以你聰明，市民也不笨哦！



各式匠心獨具的建築設計





挑戰四大問題城市

在主城市之外，還另有台北市的交通，台北縣的山坡地建屋，桃園縣的污染問題及高雄市的工業區轉型成為商業區的問題，正單獨等待著玩者來解決，考驗一下自己的能力吧。遊戲是採用CD音源，在大型吊車運轉及叮咚的建造敲打聲中,您可以見到一個很棒的社區興起、一個很即將很繁榮的商業區及一座成長中的工業區…看到一片片綠油油的城市及不斷湧入本城的人口，你會有一股莫名的成就感。

▼與現實相符的建築物

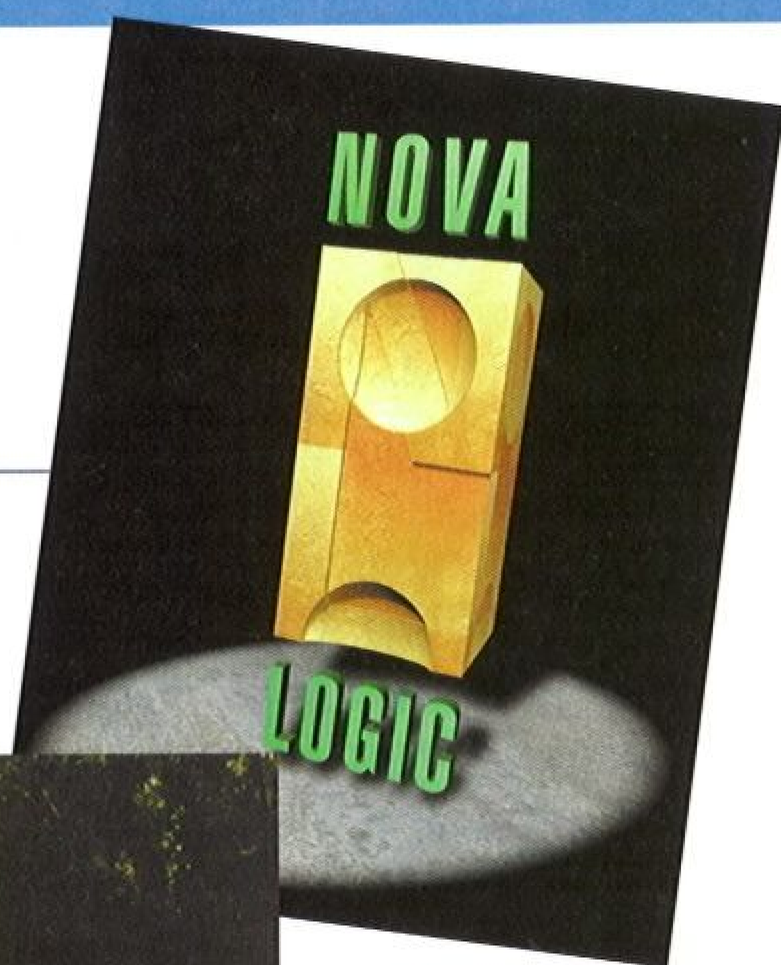


封面大賞

特別報導

現代戰爭武器的代言人－Nova Logic專訪

★訪問：莊振宇　★攝影：謝政憲
★器材：莊振宇　★協力：王維志





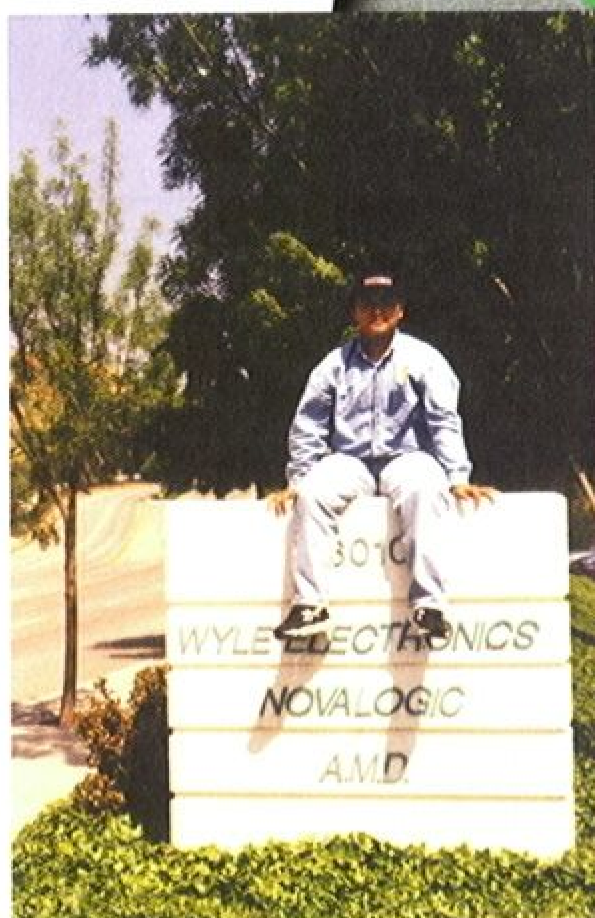
▲這就是Nova Logic所在的Calabasas鎮的地形，方圓三哩內的地形都是這樣的，看起來很像超級卡曼契遊戲中的地形。也許這就是因為他們的員工天天看到這樣的地型，才會在遊戲中設計出相同的吧！

筆者今天來到了洛杉磯北方的Calabasas鎮，也就是Nova Logic所在的地方。不知道各位是否記得在超級卡曼契中那些凹凸不平的地形？Calabasas鎮看起來就像那種樣子；那邊的地形凹凹凸凸的，真可說是地無三里平。我想，Nova Logic的員工在設計卡曼契的時候，大概就是往窗外看久了，才會將遊戲的地形設計成這樣。



▲Nova Logic公司建築的一景。

開了不久的車後，就看到路邊有一塊Nova Logic的牌子。當筆者進入Nova Logic辦公室的建築時，發現原來他們與另一家保險公司共用整幢建築物。不過既使如此，筆者還是覺得Nova Logic本身的辦公室內部裝潢得相當氣派。



筆者在Nova Logic的大門口招牌上面留影。筆者訪問的那一天，天氣相當良好，筆者身上穿的是Nova Logic的衣服，戴的是Nova Logic的帽子。

在進入大廳後，筆者可以看到牆上掛有許多他們以前出過遊戲的海報，許多的遊戲都算是古老的遊戲，令筆者相當懷念。等了一陣之後，出來接待的是Nova Logic的公關小姐Jackie Lay、Kristina Junger等人，她們帶著筆者到公司的會議室中進行



▲筆者在Nova Logic遊戲的海報前面照相留影。

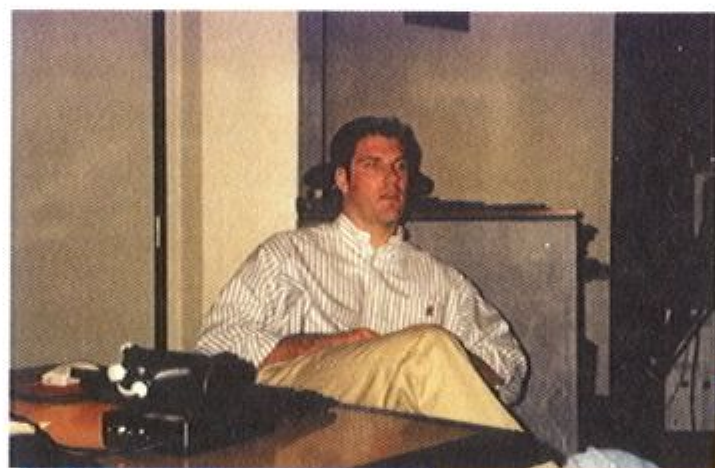
訪問。筆者仔細看了一下該公司的會議室，令筆者驚嘆不已，它簡直就是最完美的電腦遊戲設備。

首先，會議室裡面裝有一臺高速的Pentium電腦，並且在音效卡的輸出接著一套環繞音響；電腦的影像輸出則是接在一臺高解像的投影器，將影像投射在位於會議室前方的一百吋白色布幕上面。在



Nova Logic會議室的一景。他們整個會議室就好像一個大型的超級電動室一樣，所有的配備都是最高級的。筆者在這邊玩由Nova Logic設計的超級卡曼契三代時，就好像在駕駛真正的直升機一樣，感覺相當真實。看來這不但有會議室的功能，也是員工們中午打電動的地方。

會議室的後方，筆者看到了整套飛行遊戲控制設備，包括一些筆者從未看過的加長型搖桿。『我們與一些搖桿的製造商的關係都相當良好。』Jackie Lay表示：『因此這些搖桿是我們請他們特別製造的，在外面買不到。』筆者親手試了一下那一些搖桿，發覺相當地重，要使用很大的力量才能夠拉得動，跟眞正的飛機搖桿感覺是一樣的。

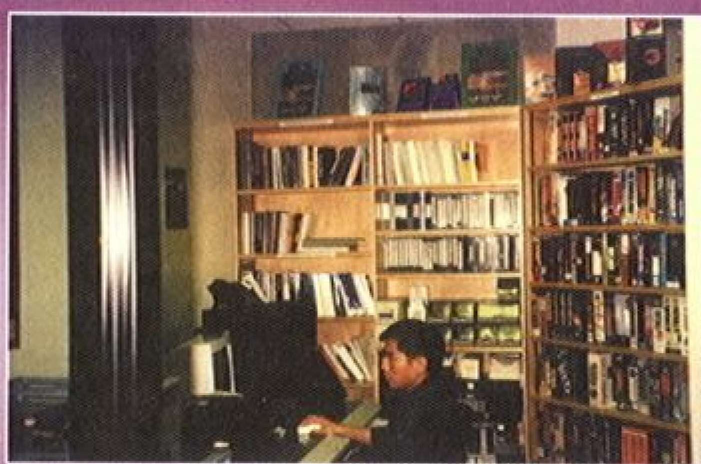


Nova Logic的市場行銷人員與筆者在會議室裡面大談目前遊戲界的現況，並且討論各大公司的市場行銷策略的優點與缺點。

『爲了讓大家知道我們的模擬遊戲相當眞實，我們時常舉辦一些活動。』Jackie Lay說道：『在前幾個星期，我們招待了許多的遊戲雜誌記者前往美國陸軍基地，讓他們在飛行員的指示之下實際地親自駕駛卡曼契攻擊式直升機。當大家都享受過眞正卡曼契的感覺之後，我們帶他們回到Nova Logic的辦公室，然後讓他們試玩我們所設計的卡曼契3代。每一個記者都覺得我們設計的遊戲與眞正的飛機感覺差不多，對我們的產品有很高的認同感。』由於Jackie所說的活動在舉辦時筆者尚在上課，因此無暇前往參加，現在想起來覺得相當後悔。



Nova Logic辦公室的一角，這邊就是我們的公關小姐辦公的地方。窗外一片晴天，讓員工可以用相當開朗的心情工作。要是在筆者所居住的紐約的話，窗外一天到晚都是煙霧朦朧一片，讓人心情無法愉快。



Daryl Kimoto是Nova Logic的多媒體執行設計人員，他正在公司的軟體資料庫中尋找資料，比較其它公司所推出的遊戲，進以加強Nova Logic所設計的遊戲。

『在大約八月底的時候，我們又要再一次地舉辦這一類的活動。』Kristina Junger表示：『我們正在設計一套坦克的模擬遊戲，叫作Armored Fist 2；因此我們將會再一次招待記者們去駕駛眞正的M1A1坦克車，接著再玩我們的遊戲，讓大家能夠瞭解我們所設計的遊戲有多麼地眞實。』

在Nova Logic的公司中，比較沒有什麼特別的設備，因爲他們所設計的遊戲全部都是模擬類型的。因此，公司裡面的員工大部份都是程式設計師，美工只有一、兩位而已。

在訪問了Nova Logic的老闆以及主程式設計師之後，筆者與Kristina以及Jackie一行前往外面吃飯。在吃飯時我們聊了不少，大部份都是有關於遊戲界的現況。

訪問之後，筆者一行離開了Nova Logic的辦公室。這也是筆者在四月洛杉磯一行訪問的最後一家公司。不過，筆者以後將會爲各位帶來更多的美國遊戲公司訪問。目前筆者已計畫在十二月前往三番市訪問LucasArt、Electronic Art等等公司，敬請各位期待。

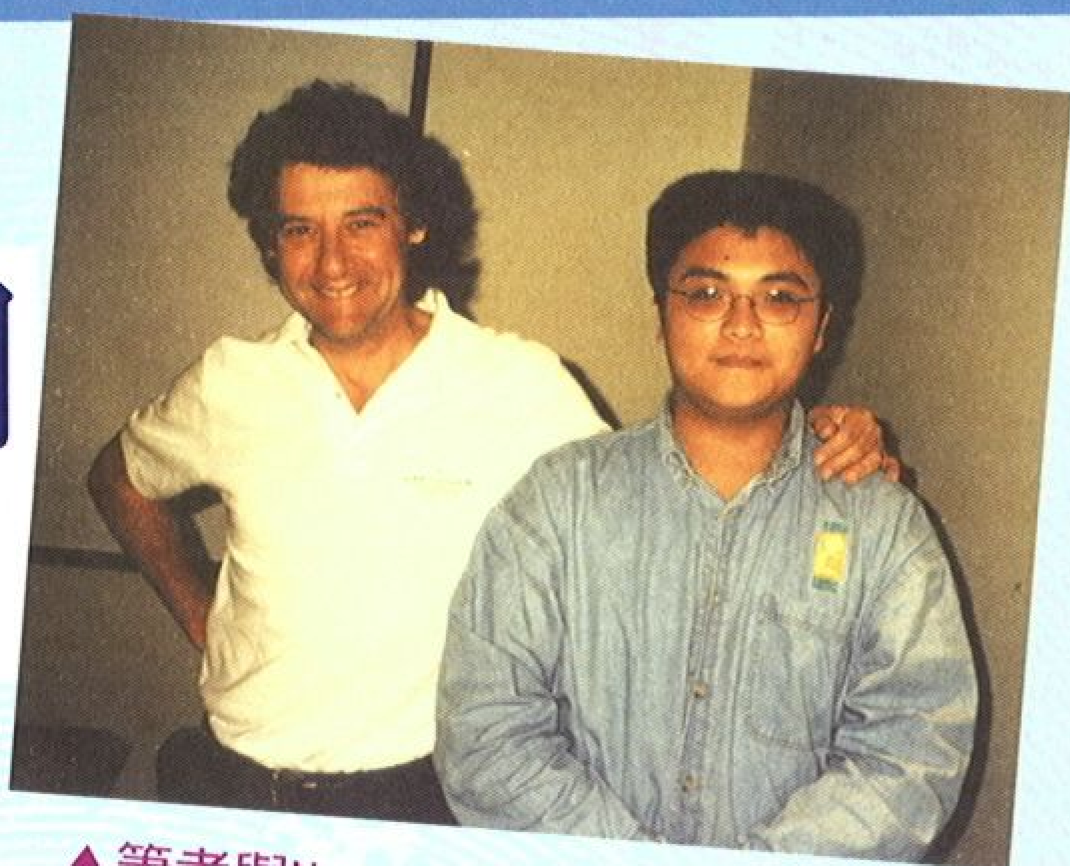


筆者一行以及公關部的小姐們中午一起出外吃中飯。

這一間餐廳就是典型的公司帶客戶出來餐敘的地方，因為他每一道菜的價錢都是天價；雖然說菜很好吃，但是量卻是很少。不過，筆者與她們聊得相當開心，幾乎無所不聊。

特別報導

專訪Nova Logic老闆 John Garcia



▲筆者與Nova Logic公司的老闆John Garcia的合照

John Garcia是Nova Logic的老板，爲什麼他會選擇進入設計模擬遊戲這一行呢？筆者今天很榮幸地能夠訪問Nova Logic的大頭目。

筆者：今天眞的很榮幸能夠前來訪問閣下，首先，是否能夠爲我們介紹一下 Nova Logic的歷史呢？

John：最早之前我是在一家小型的軟體公司做事，後來在1985年的時候我離開了這家公司，自立門戶而創立了Nova Logic。公司剛創立的時候，我們沒有辦公室，工作的地方就在我家中的一個房間。在陸續推出了幾個產品後，我們的名氣漸漸地變大了，因此在1992年時，我們正式成爲遊戲的出版商；後來又推出了幾套遊戲，公司就跟滾雪球一樣越來越大，一直到今天這種局面。

筆者：是否能爲我們介紹幾個Nova Logic初期的產品呢？

John：公司剛開始的時候，我們都是將任天堂上面的遊戲移植到電腦上面，也就是幫其它的公司進行軟體改版的工作；那時候我們改版的技術相當強，改了幾套遊戲在全世界也都賣得很好，當初電腦版的〞泡泡龍〞就是我們改版的。後來當我覺得公司已經相當成熟了，可以開始設計完全是屬於自己的遊戲，因此我們開始設計〝超級卡曼契〞；不過連我們自己都沒有預料到的是，在超級卡曼契推出後，受到了大家的歡迎，當時我們在排行榜上面連續三個月都是第一名的遊戲。該套遊戲於全球賣掉了約一百萬套，我們公司能夠發展到今天的局面，都要靠該套遊戲。



Nova Logic，一家業界有名的模擬遊戲設計公司，也是臺灣玩家全部都相當熟悉的遊戲公司。

筆者：Nova Logic一向都是設計模擬類型的遊戲嗎？

John：不，雖然我們現在相當偏重於設計模擬遊戲，但是我們也曾經設計過其它許多不同類型的東西，例如，我們設計過不少掌上電動玩具（就是那種黑白的只有一種遊戲的小機器），也設計過任天堂、Amiga、Genesis等等不同平臺上的遊戲。



▲Nova Logic公司建築的一景。

筆者：請問Nova Logic在電腦上推出的遊戲，都有在移植到電視遊樂器平臺上的打算嗎？

John：是的，我們的確打算將所有以後在電腦上面推出的遊戲，全部都移植到各種不同的平臺上面；但是我們對於移植遊戲的態度相當謹慎，與其說是〝移植遊戲〞，不如說是〝重新改寫遊戲〞。因爲當我們將一個電腦遊戲轉換到電視遊樂器上面時，我們幾乎將整個程式全部都重新改寫了；再說，由於Nova Logic在電視遊樂器的市場上有著很豐富的經驗，因此我們體會到電腦遊戲以及電視遊樂器這兩個市場相當不同，這兩個不同市場的玩家，對於一個遊戲的要求也不一樣。因此我們不但要將遊戲的程式重寫，讓其能夠在某一個平臺上以最快的速度執行，而且我們也要對遊戲的內容進行

適度的修改，以期讓電視遊樂器的玩家接受。

筆者：如果Nova Logic決定要設計模擬類型以外的遊戲，請問你們最想要設計那一類的遊戲呢？

John：事實上，我們已經開始在進行一個新遊戲的設計，該遊戲應該算是〝動作〞類型的遊戲，不過目前我還不能夠多說，過一陣子你們就會知道了。還有，我一向喜歡冒險類型的遊戲，因此如果問我這個問題的話，應該是最想要設計冒險類型的遊戲。

筆者：那麼RPG類型的遊戲呢？

John：依我看來，冒險遊戲跟RPG好像沒有什麼兩樣吧！我不知道爲什麼市場上會有RPG以及冒險遊戲這兩個類別，因爲這一類的遊戲都是〝扮演一個角色然後去冒險〞的故事，因此，我覺得其實這兩種遊戲應該是屬於同一類型的。

筆者：我看我還是等你吃完你手上的那一個甜甜圈，再繼續訪問好了。（筆者註：訪問是在會議室進行，在會議桌上有一整盤的甜甜圈，當John Garcia一走進來的時候，隨手就抓了一個開始大吃起來。因此筆者訪問的時候，他嘴巴又要一邊顧著吃，一邊要回答筆者的問題，結果連話都說不清楚，筆者也根本聽不懂他在說什麼。）

（全場大笑）

筆者：請問在Nova Logic成爲出版商之前，你們的產品是由誰出版呢？

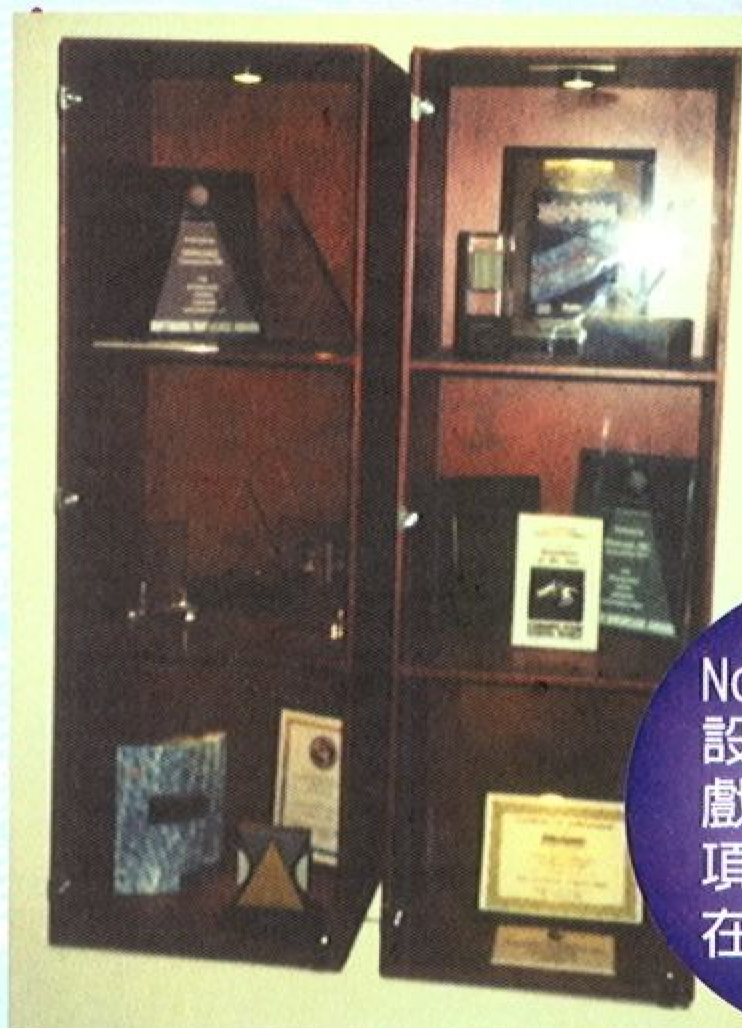


▲Nova Logic的大廳。玩家們可以看到其室內設計相當獨特。在後面的牆上，玩家們也可以看到貼滿了他們曾推出的遊戲的海報。

John：很多人都幫我們出版過遊戲，例如Broderbund（波斯王子的出版商）、 EA、任天堂等等公司，都曾經幫我們出版過遊戲。不過就像我剛剛所說的，在過去的幾年中，我們開始成爲一家獨立的出版商，因此目前我們自己的遊戲都是我們自己出版的。

筆者：請問你們是否有與任何的〝軍事情報公司〞合作，以取得戰機的資料呢？例如詹氏（Jane's）等等公司？

John：我們合作的目標不是情報公司，因爲情報公司取得的都是二手的資料。我們與國防部的合作關係是較爲密切的，例如美國空軍、美國海軍等等的軍事團體，都與我們合作有相當一段長的時間；最近我們也開始與美國陸軍合作，以取得坦克的資料。除了這些軍事團體之外，我們也與波音公司等民間飛機製造公司都有相當程度的合作。



Nova Logic設計出來的遊戲所得到的獎項，全部都擺在這邊展示。

筆者：那這些軍事團體之中，是否有使用貴公司的產品來訓練飛行員呢？

John：非正式的方面，美國海軍確實時常有我們公司所設計的軟體來訓練飛行員以及進行一些模擬戰。事實上，他們使用我們的軟體已經有相當長的一段時間了。至於正式方面，我們目前正在與許多軍事組織交涉中，因此在未來，這一些團體很有可能會正式使用我們的軟體作爲訓練之用。

筆者：請問一下，當你們在設計這些軍用武器的模擬遊戲時，軍方會干涉嗎？

John：我們與軍方的關係相當好，因此他們通常都不會管我們要做什麼。事實上，當我們推出卡曼契三代兩周後，美國五角大廈（國防部）的一位將軍打電話來，提到在五角大廈中有五、六十位軍事上將以及空軍的飛行員，在看過卡曼契三代的遊戲後，全部都認爲我們的模擬做得相當逼眞，因此特地打電話來恭賀我們。

筆者：請問現在模擬遊戲的市場到底景不景氣？

John：對我們來說是相當景氣，我們所推出的遊戲每一套都至少會賣掉三十萬套，不過，我知道同行的遊戲都賣得不太好，因此對於我們的成功，我感到相當自豪。

筆者：遊戲界現在有一個現象，那就是玩家們都偏向喜歡玩一些很快就可以上手的遊戲，例如動作遊戲類型的遊戲，請問你認爲這對你們的模擬遊戲市場是否會產生很大的影響？



▲Nova Logic公司的另一角，這裡就是員工在工作勞累後偷閒一下的地方，喝杯咖啡、吃點零食的好地方。

John：的確，我無法否認動作遊戲的市場在近幾年來成長了許多，但是你要知道，整個遊戲界都在以飛快的速度成長之中，因此不只是動作類的遊戲，模擬類的遊戲也一向都有成長。至於模擬類型的遊戲在整個遊戲市場中所佔的比例，到底是增加還是減少，我則不太確定，因爲目前沒有這種數據可供參考，不過我重視的只有一點：每一年模擬類遊戲的需求都一直在增加中，因此我們賣的遊戲也越來越多。

筆者：請問最近Nova Logic與Electronic Art的合作到底是怎麼一回事？

John：Electronic Art是我們國際的軟體發行商，但是在美國，我們還是自己發行遊戲，我們只不過是藉助Electronic Art強大的國際行銷網，來將我們的遊戲賣到世界各地去；還有Electronic Art也算是Nova Logic的投資人之一。除此之外，我們完全是一家獨立的公司，完全不受到Electronic Art的控制。

筆者：EA旗下的Jane's Combat Simulation是另一大模擬遊戲出版商，請問他們對於Nova Logic的遊戲有什麼影響嗎？

John：Jane's Combat Simulation是我們競爭的對手，在市場上都會搶生意，多少都會有一點影響；不過，我認爲我們的產品比起他們的要強得多了。他們最近推出了長弓直升機黃金版（Longbow Gold），而我們則推出了卡曼契三代；目前市場銷售數據表示，我們賣出的數量比起他們的要多上四倍以上，因此，看來我們是這一行目前的贏家。

筆者：那你認爲那幾家公司是會造成威脅的競爭對手呢？

John：長遠看來，Electronic Art以及Microsoft將會是我們最大的對手，至於像Interactive Magic以及Spectrum Holobyte這幾家公司，我則一點都不放在眼裡。

筆者：那你知道Sierra也打算開始設計模擬遊戲嗎？

John：我知道。事實上，他們的模擬遊戲都將由他們旗下的Dynamix公司設計。如果你五年前問我，誰是我們最大的競爭對手的話，我會告訴你是Dynamix；但是，現在他們已經不會對我們構成任何威脅了。原因是什麼？以前Dynamix在模擬方面設計得相當良好，但是到後來他們開始設計其它類型的遊戲，重心就漸漸地離開了模擬遊戲這一行。幾年後的今天，他們想要再一次地重操舊業，已經心有餘而力不足了。因爲模擬遊戲這一行相當難做，一旦開始了就得自始至終地致力於模擬遊戲的發展上，像Dynamix這樣離開一段時間後在回頭，是很難再跟得上了。

筆者：當第一代的卡曼契推出後，由於Origin的陸空戰將也在同一時間推出，而且使用相當類似的3D繪圖技術，因此就有傳言說某家公司盜用另一家公司的科技，你的看法呢？

John：Voxel Techenology 的的確確是由Nova Logic發明的，這項技術我們也有登記專利。陸空戰將遊戲中的確有一些地方有『引用』我們的Voxel Techenology的嫌疑，但是對於這件事我們並沒有詳細追究，因此後來就不了了之了。

筆者：請問你們還打算研究新的電腦技術嗎？

John：Voxel Techenology 2就是我們最新的技術，過幾天美國專利處將會發另一項專利給我們，是有關於我們所發展的電腦影像壓縮技術。因此你可以看到，Nova Logic是一家致力於發展新電腦科技的一家公司。

筆者：謝謝你今天接受我們的訪問！



▲會議室中的投影機，可以將電腦螢幕投影在牆上的大布幕上

訪問Nova Logic主程式設計師Kyle

大家都知道，Nova Logic的遊戲在程式設計方面相當有名，因爲其與眾不同之處，在於它的程式全都是由組合語言所設計的。組合語言是一種相當強大但是相當難寫的程式語言，因此能夠用它來設計一個大型的遊戲程式，並不是一件簡單的事。今天筆者很榮幸地能夠請到Nova Logic的主程式設計師Kyle接受本刊的訪問。Kyle就是Nova Logic遊戲程式背後的天才設計人員。



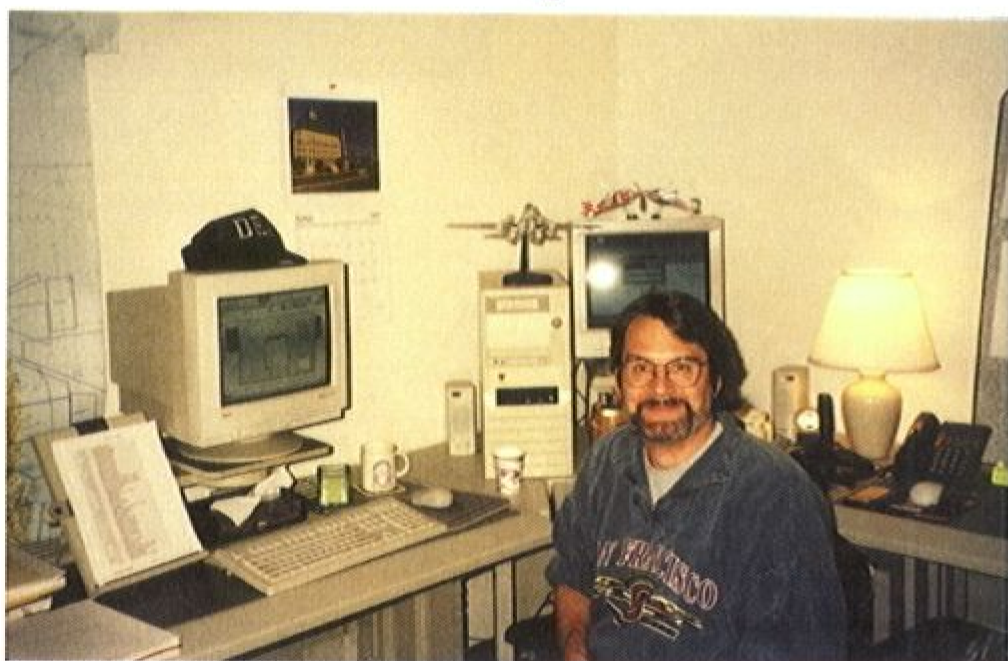
主程式設計師Kyle。

筆者：大家都知道，Nova Logic的遊戲都是使用組合語言所寫的，除了速度快之外，請問還有什麼原因讓你們選擇使用組合語言來寫程式呢？

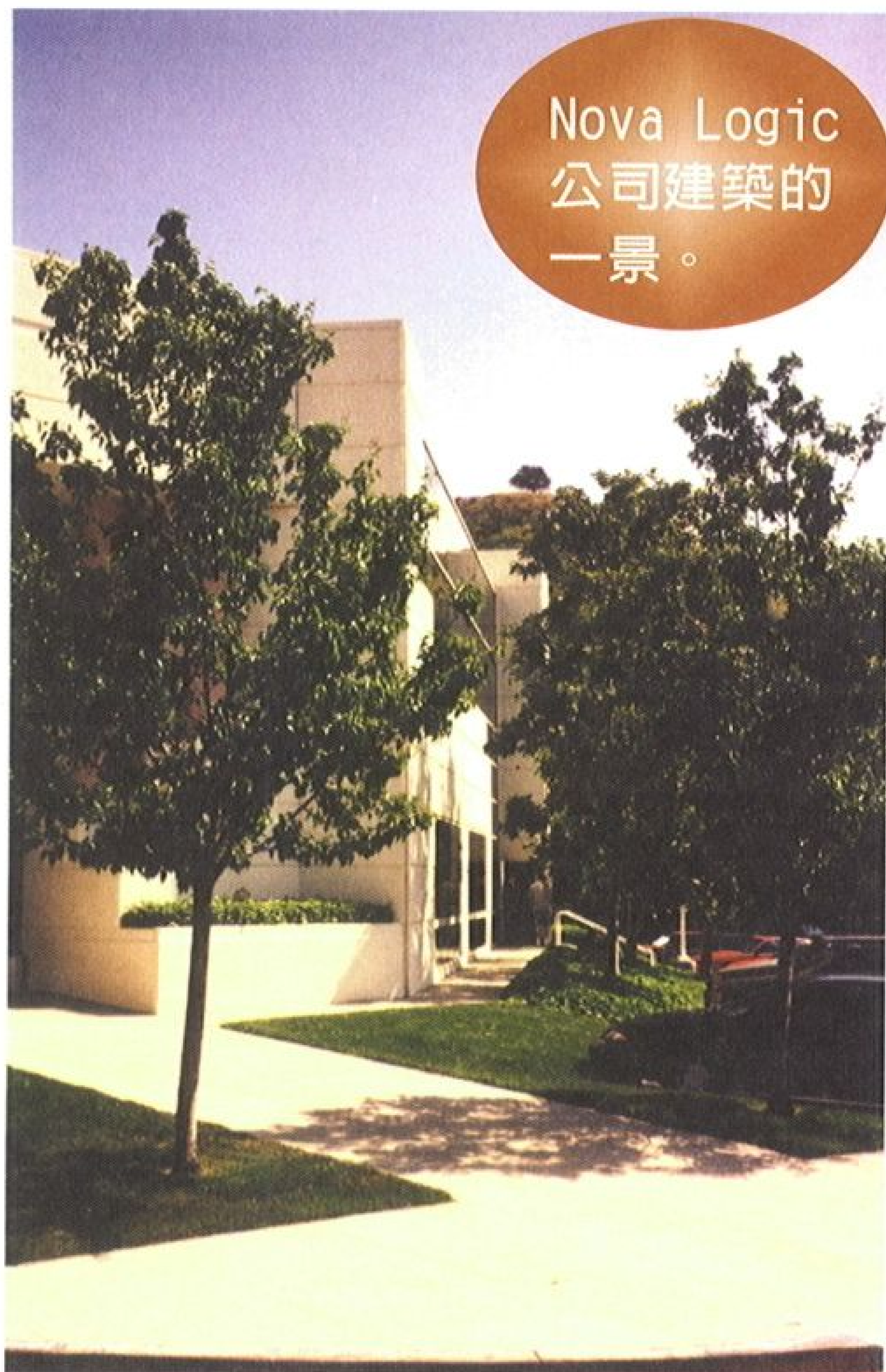
Kyle：使用組合語言可以讓我們的程式以最快的速度來執行，而且組合語言可以讓我們完全控制電腦的硬體設備。總歸來說，使用組合語言來寫程式，可以發揮出電腦最大的能力，程式本身在記憶體中所佔的空間也比較小。當然使用組合語言來寫一個大型的遊戲程式並不是簡單的一件事，因爲程式中每一個小細節都要從頭設計。因此我們在寫程式時，就好像在解一道大型的數學題一樣，不但要將答案解開，而且在解題過程中所使用的每一個步驟，都必須去加以證明。

筆者：由於組合語言是直接去控制硬體，面對所有的玩家都使用不同的硬體，像你們這種不經過API（環境提供的控制常式）而直接寫入的作法是否會造成與某些硬體不相容的情形呢？

Kyle：完全不會。因爲組合語言是低階語言，所以任何高階語言可以做到的事，組合語言也一樣可以作到。對於控制硬體方面，我們也發展了一套API，而這套API還是使用組合語言所設計的。因此我們在設計程式時，每一個小細節都是堅持使用組合語言，而不會去使用第二種語言。



▲這位仁兄正在設計遊戲的任務，設計任務其實是遊戲設計裡面最重要的一環，因為任務的好壞，直接的影響了遊戲到底好不好玩。



Nova Logic公司建築的一景。

筆者：難道程式中沒有一個部份不是組合語言所設計的嗎？還有我們知道Windows 95及組合語言不太相容，那爲何卡曼契三代可以在Windows 95上面跑得那麼好呢？

Kyle：是的！我們完全使用組合語言，絕對沒有一個地方不是用組合所設計的。至於與Windows 95相容性的問題，讓我做個比喻：我們都知道，使用C++程式語言設計的程式，可以在95上面跑得很好，而C++的程式經過組譯之後，還不是變成組合語言，而且是相當爛而且沒有效率的組合語言程式。那既然每一個語言經過組譯後，都會變成沒有效率

的組合程式，那我們倒不如直接使用組合語言來設計一個最有效率的程式。只要我們在設計程式時，把它設計得與Windows 95相容就可以了。

筆者：那你們打算未來推出的遊戲，還是都使用組合與言來設計嗎？

Kyle：沒錯！組合語言萬歲！

筆者：請問你們是否打算讓未來的遊戲支援MMX？那目前的遊戲是否會推出改正程式，讓其可以使用MMX科技呢？

Kyle：當然！支援MMX技術是我們目前的一個目標，玩家在我們以後推出的遊戲都可以看到支援MMX的程式。至於已推出的遊戲，我認爲它們執行的速度已經相當快了，沒有什麼藉助MMX加速的必要。

筆者：使用組合語言寫的程式，在移植到其它的遊戲平臺上（PlayStation…）時是否會有任何的困難呢？

Kyle：當然我們會遇到相當多的問題，組合語言最大的缺點就是它的Portability比起C語言要差很多。當我們在設計一個遊戲時，我們的程式都是專門針對那一平臺的中央處理器來設計的，因此我們可以將該處理器的力量全部都發揮出來；也因爲如此，當我們要將某遊戲移植到別的平臺上面時，原本寫的程式幾乎完全都不能用，所以當我們在別的平臺上推出同一套遊戲時，程式都是重新設計過的。這樣有一個好處，因爲新的程式也是專門爲那一個平臺的中央處理器所設計的，因此保證可以得到最快的速度。

筆者：在設計電視遊樂器的程式時，因爲每一臺電視遊樂器都一樣，所以可以直接的讓程式去寫入硬體；但是電腦上的情況則不一樣，每一個玩家都有許多不同組合的硬體設備，請問你如何去支援每一種硬體呢？



主程式設計師Kyle。

Kyle：當我們在設計程式時，我們會選擇我們認爲大部份玩家都有的硬體，來作爲我們設計的標準。因此我們所設計出來的遊戲，應該都會與大部份的硬體相容。

筆者：我發現當電腦CPU的速度變快的時候，有一些程式設計師在設計程式時，就會變得很隨便，沒有將程式最佳化就推出，然後將遊戲最低配備的要求提高。你對於這種現象有何看法？

Kyle：首先，我不是你所說的那一種程式設計師。至於當CPU速度變快時，的確有一些不肖的程式設計師未將程式最佳化就推出。不過有一些程式並不需要最佳化就可以推出，譬如說今天如果你設計了一個讓電腦來玩圈圈叉叉的遊戲，那無論你的程式再怎樣沒有效率，既使在最慢的電腦上面，也可以用飛快的速度進行。我認爲一個好的程式設計師，要知道什麼時候要花時間去將程式最佳化，而什麼時候要花時間在別的地方上。對我而言，我比較著重於畫面上顯示出來的細膩度；但是，我是一個有怪癖的人，因爲我很喜歡將每一個地方都最佳化，既使是只執行一次的指令我也要讓它最佳化。我個人認爲，這樣才能養成最佳化的習慣。



▲相不相信，這些全部都是Nova Logic請來的遊戲測試人員，他們正在忙著測試一個即將要推出的遊戲，因此全部都相當忙碌。

筆者：你爲什麼要進入遊戲設計這一行呢？

Kyle：我在遊戲設計這一行已經幹了15年之久了。當我15年前進入這一行時，遊戲程式都相當地簡單，因此，對我這種有大學文憑的人來說，遊戲設計是一個相當簡單的工作；但是，現在的情況可就不一樣了。我對於現在試圖要進入遊戲設計這一行的人感到悲哀，因爲現今的遊戲界已然變得相當複雜，我不認爲還有任何人可以像以前那樣，單槍匹馬就在遊戲界中闖出一番名堂來。所以，我15年前之所以選擇進入遊戲界，就是因爲它是一件相當簡單的差事，不過隨著遊戲界的變化，我覺得這一行越來越難混了。

筆者：你提過在大學時主修的是電腦硬體設計，而設計程式方面的科系應該是電腦科學系



▲Nova Logic的公關小姐們在辦公室內留影記念。

(Computer Science)，你會不會感到困擾呢？

Kyle：許多人都認爲學電腦科學系的人在程式設計上比較強，而學電腦硬體的人則是在硬體上面比較強。讓我告訴你：錯！錯！錯！學電腦硬體的人，不但在電腦硬體方面很強，連寫電腦程式的時候，也比學電腦科學的人要強得多了。爲什麼呢？學電腦硬體的人當然會有相當強的程式設計功力，因爲當我們在設計電路板的時候，與設計電腦程式是沒什麼兩樣的。還有，學電腦硬體的人對於電腦本身的瞭解相當深入，在寫程式的時候，尤其是寫組合語言時，我們可以有辦法直接控制電腦的周邊；而學電腦科學的人如果要寫控制硬體的程式，都要經過學硬體的人所寫的驅動程式，才能夠達成目的。還有一點相當重要，電腦硬體每天都在變，因此學電腦科學的人通常在他們的四、五十歲的年齡時，就再也無法跟上硬體的轉變而落伍了；學電腦硬體的人則不同，無論硬體再怎麼變，它還是由一堆電路組合而成的，由於我們懂電路，所以只要一有新的硬體出來，我們就可以馬上寫程式來加以控制。

筆者：那你認爲想要進入遊戲設計的人應該要學些什麼呢？

Kyle：如果要設計遊戲的話，什麼都得要學！只要是跟數學有關的科系都得要學，像物理等科系。遊戲程式設計是一件相當困難的一件事，它用到了相當多的數學，當你進入這一行時，你就會覺得相當驚訝，因爲一些你在學校學到卻認爲以後都不會用到的數學，在遊戲設計上通通都用到了。數學不好的人千萬不要想進入遊戲程式設計這一行，你會很痛苦。至於主修的科目方面，我覺得電腦硬體設計比起電腦科學來說是一個較好的選擇，因爲電腦硬體設計在數學方面的份量較重，學到的東西也比較廣。至於電腦科學，他們學的都是比較偏重於商用軟體設計以及資料庫管理系統這一方面，因此與遊戲設計沒什麼關連。

(這時公關小姐Christina插嘴)

Christina：這就是爲什麼我今天在公關這一行，因爲我最恨數學了，演算數學對我來說是一大惡夢。

(全場大笑)

筆者：Nova Logic是用的是Voxel Space科技來進行3D圖形的繪製，請問圖像(Voxel)比起多邊形的優越性在那裡？

Kyle：圖像的好處，就是它有著一次可以將大量的圖像繪製在螢幕上，但是它在移動方面的速度較慢，不過顯示出來的效果相當細膩。多邊形的特性就是它的顯示效果很差，但是移動的速度卻很快。像卡曼契這一類的遊戲，我們發現地形的移動可以不用太快，但是在畫面的細膩度上一定要很高，因此Voxel當然就成爲了我們的選擇。不過在遊戲中除了地形之外的物件，我們仍然是使用多邊形來繪製。

筆者：你們會不會害怕有人將你們的程式反組譯呢？

Kyle：不怕，因爲既使反組譯之後，他們也看不懂。我們的程式相當複雜，因此只要你沒有參加過程式設計課程，你一定會看不懂。

筆者：謝謝你今天接受我們的訪問。



▲這就是Nova Logic所在的Calabasas鎮的地形，方圓三哩內的地形都是這樣的，看起來很像超級卡曼契遊戲中的地形。也許這就是因為他們的員工天天看到這樣的地形，才會在遊戲中設計出相同的吧！

特別報導

遊戲介紹：Armored Fist2



▲遊戲中的動畫

Armored Fist 2是Nova Logic所最新設計的坦克遊戲，而這一次，他們模擬的對像是美國陸軍使用的M1A1坦克車。在遊戲中，玩家可以在世界4個不同的地點進行大規模的地面坦克大戰，這4個地方分別是歐洲、非洲、亞洲、以及中東地區。玩家在遊戲中可以一次操作32台坦克車，進行不同目的之任務。這一些遊戲中的任務變化相當多，包括占領敵軍的基地、搜救迫降的己方飛機、搜查並且摧毀敵人的地面軍隊、或者是保護己方的據點。『在進入眞正的遊戲之前，遊戲中有著一系列的練習任務，讓玩家能夠熟悉遊戲的操作，以期能夠在眞正的任務內達到任務的目標。』Nova Logic公關Jackie Lay表示。

Armored Fist 2使用了Nova Logic最自傲的Voxel Space 2科技來進行地面的繪製，這一個3D繪圖科技，也就是超級卡曼契三代所使用的同一科技。使用Voxel Space 2 不但可以讓遊戲的地面看起來更眞實、更細膩，也可以讓玩家享受到更快速的地面捲動效果。遊戲程式設計師Kyle表示，在遊戲中，不但地面的效果相當眞實，在一些地面物件的顯示上也相當逼眞。『在遊戲中，玩家可以見到許多的地面物件。』Kyle表示：『如油田、基地、雷達站等等的物件，都可以與玩家產生互動的關係。玩家可以開著坦克將樹木壓平，但是像基地這種堅固的建築，玩家則無法撞倒。』

據表示，遊戲中的地面物件仍是使用傳統的多邊形繪圖法繪製。『使用多邊形來顯示地面物件，可以讓遊戲的速度增加，因爲地面物件的形狀較爲簡單，不像地形那樣凹凸不平。』Kyle說道。在遊戲中，玩家在駕駛坦克方面得要相當小心，因爲敵人在地面設立了許多的障礙物，用來阻止玩家的坦克進入他們的領地，這一些障礙物可能會讓玩家的坦克無法動彈，有一些更可能是地雷，可以將玩家的坦克炸成一片一片的。因此步步爲營才是在遊戲中生存的唯一之道。

在遊戲中，敵方擁有許多的武器可以來對付玩家的坦克，例如BMP運輸車、BRDM裝甲車、以及T-72、T-80、以及T-90等等不同的俄式坦克。還有，玩家特別要注意的，就是敵方天上的直升機，它們擁有發射能夠擊破坦克裝甲的刺針飛彈。玩家在遊戲中可以選擇進行四個不同的角色，像是駕駛坦克

▲聯合進軍中的裝甲部隊



◀掩護空中運補任務中的M1A1

的駕駛員、發射砲彈的砲兵、坦克車的指揮官、或者是指揮大局的將軍。當玩家在砲兵模式時，你可以使用許多不同的影像加強功能，來更準確地瞄準敵方的目標。玩家可以使用探測熱源的裝置在夜間探知敵軍，也可以使用影像放大的功能來瞄準遠方的敵人。



▲看我一砲把房子給轟掉！

在Armored Fist 2中最令人難忘的特點，就是坦克與坦克之間的無線電系統。『在遊戲中，如果玩家是將軍的話，就可以經過無線電來指揮所有的坦克。』Jackie Lay表示：『玩家可以用它來佈置己方坦克的陣形，也可以經由它來得知任何一個坦克的目前狀態。』在遊戲中，無線電通訊相當地頻繁，幾乎所有的坦克都會報備任何的狀態，因此感覺上就好像在眞正的戰場上一樣。據Nova Logic表示，他們錄製了眞正的M1A1在行走時的噪音，以使用在遊戲上面，因此玩家可以實際地感覺到坦克在地面行走的震動。

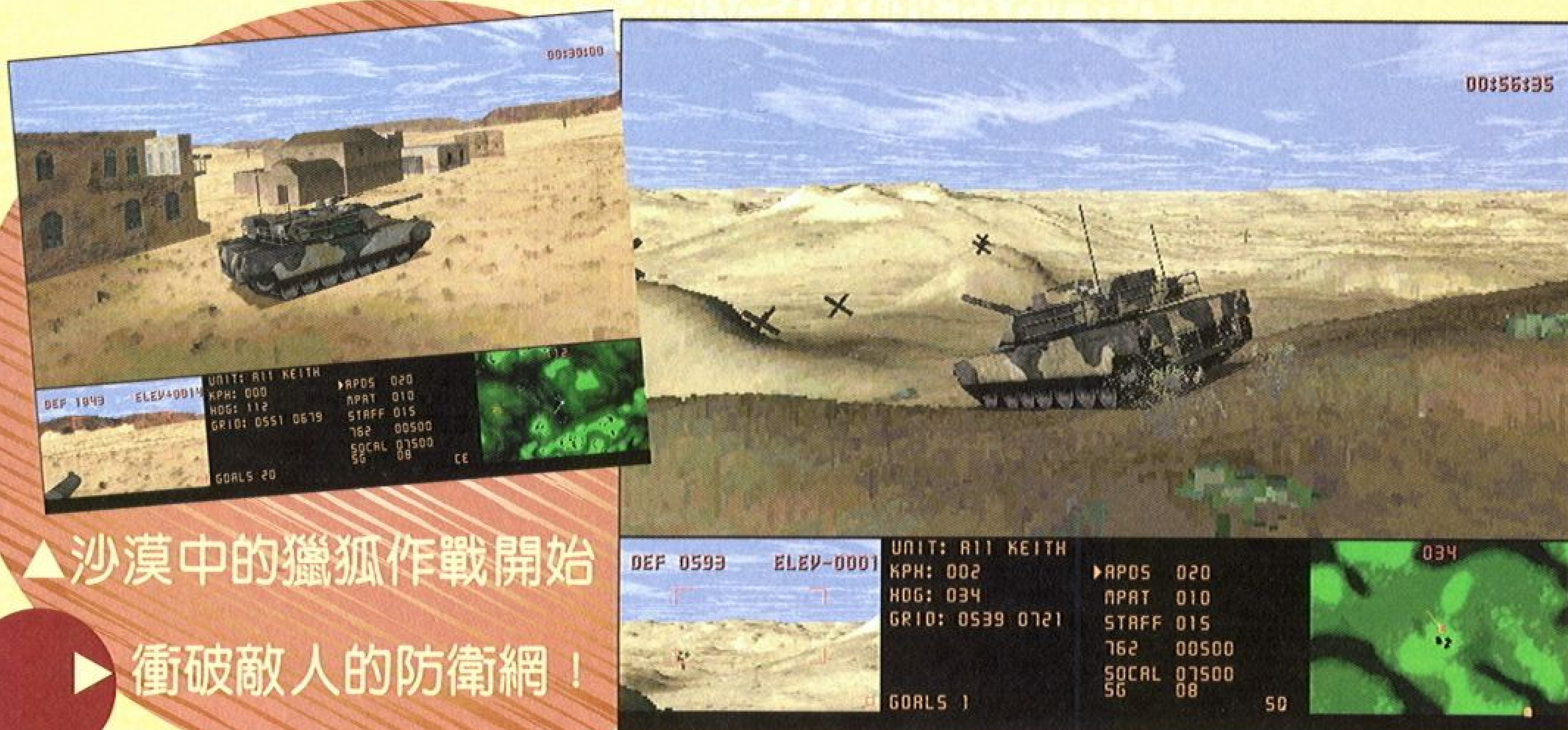
遊戲本身對於M1A1這一型的坦克也有相當詳細的介紹。在遊戲的一開始，玩家可以看到長約三分鐘的影片介紹M1A1坦克，在每一個任務開始之前，也會有一段任務簡報的影片，讓玩家知道任務的目的。在遊戲中一共有數十個任務可以讓玩家進行，雖然說這一些任務看起來好像是獨立的任務，但是其實它們都是互有關連的，其實是有一個故事將其全部串連起來。

在戰場上面，敵我雙方火力都相當可怕，而遊戲的背景地形起伏相當大，因此玩家必須要善用地形，才能夠躲過敵方的炮火，不然的話，沒有幾分鐘玩家就會被炸成碎片。遊戲本身的AI也是相當優良，電腦本身懂得使用各種的隊形及陣法來包圍玩家，因此玩家得要相當地小心。

遊戲的控制相當簡單，因此玩家可以很輕易地駕駛坦克並且操作大砲，當然玩家也可以選擇各種不同的視角來進行遊戲。例如玩家選擇坦克外部的視角時，就可以很輕易地閃躲過各種障礙，但是當玩家要開砲的時候，使用第一人視角則會比較容易瞄準。

遊戲中玩家可以選擇三種解像度中的其中一種，擁有高速電腦的玩家可以使用最高的解像度，以取得最佳的遊戲畫質；但是擁有較慢機器的玩家，則可以選擇較低的解像度，來換取遊戲進行的速度。『我們使用Voxel Space 2的3D引擎，因此玩家不需要使用任何的加速設備就可以得到最快的3D繪圖速度。』遊戲的程式設計師Kyle表示：『我們試過使用3D加速卡的功能在本遊戲上，但是如此一來遊戲的速度反而變慢了。我們的目的就是讓玩家不必購買其它的加速設備，就能夠享受到高畫質的3D遊戲。』

Nova Logic在設計模擬遊戲上一向有一定水準，在筆者看過Armored Fist 2後，更是不得不讓筆者佩服他們的功力。本遊戲應該是市面上最好的坦克遊戲，更何況遊戲使用杜比環繞來播放遊戲的音效，因此可說是一套玩家絕對不可錯過的遊戲。



▲沙漠中的獵狐作戰開始
▶衝破敵人的防衛網！

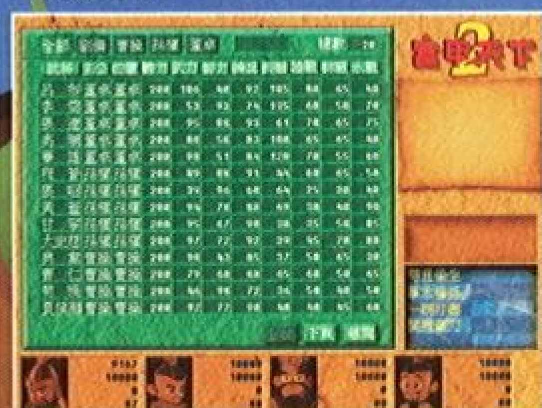
富甲天下2

THE MILLIONAIRE OF 3 KINGDOMS Ⅱ

三國霸主再度歡樂出擊，全新３Ｄ立體造型堂堂登場！
攻城掠地、據地屯墾，全面考驗您的經營謀略！
用兵設謀、擴張領土，統一天下大業盡在您的掌握！
新增數十項計謀，完全發揮您的聰明才智！
更多更有趣的特殊場所，以及更多爆笑的突發事件！
可單人過關，或是四人同樂，讓您享受熱鬧無比的競爭樂趣！



◎想逃漏過路稅！門都沒有！單挑勝過我再說吧！



◎百餘名三國武將登場，正是您收買人心、招攬賢才的大好機會！


◎所有文官武將皆以三D技術製作，造型逗趣，獨具特色！



笑看三國亂世風雲　決勝天下英雄人物
劉備、曹操、孫權與董卓，究竟誰才是三國之霸？！



◎指派軍師，善用計謀，可不戰而屈人之兵！



◎以三國時代為背景，結合策略與益智的爆笑大富翁遊戲。



◎主公的詳細資料，讓您隨時掌握狀況！



◎可以指派城主，建設城市，訓練士兵，來抵抗敵人的攻擊。

大好評熱賣中



衝向全國總冠軍

您將成為這支鄉下球隊的總教練，
球員選訓、比賽安排、戰術指導、經費籌措，
都由您一手包辦，您是否能帶領這群國中生，
打入一年後的全國青少棒總決賽?

青少棒 VR 揚威記

新強力開發案

徵。生力軍

1. 程式設計/指導
   大專以上，
   熟Win95程式設計或3DVR相關技術
2. 企劃
   創意佳，文筆流暢，具領導能力尤佳
3. 美術設計/指導
   插畫、漫畫基礎，色彩能力佳，
   具相關2D、3D軟體能力尤佳





炎龍騎士團外傳

How to win?

如何輕易獲得勝利？
炎龍外傳的致勝之道—轉職功能

●在炎龍騎士團外傳的世界中，除了練功、尋找寶物、提升等級外，尚有一簡易的致勝之道—人物的轉職。

遊戲中的主人翁們，在等級提升到20～40時，便可以為他們選擇更好的職業，可由角色的起始職業，轉向光明系或黑暗系的更強職業。

以下是部份遊戲人物的轉職簡介：

Flovena
法蓮娜

威力驚人的雷電女
風之紋章的女主角，具有極高的魔法素質，尤擅長雷電系的魔法。





起始職業：魔導士
光明系職業：法師
黑暗系職業：巫師

Lendlice
蘭迪斯

風之紋章的男主角，女武神之子，





起始職業：劍士
光明系職業：劍聖
黑暗系職業：劍帝

Uriah
尤利安

不可或缺的援助性魔法
原先是個實習僧侶，在被怪物攻擊，情況危急時被蘭迪斯等人所救，智謀極高。





起始職業：僧侶
光明系職業：大僧侶
黑暗系職業：大祭司

Maria
瑪莉安

長地形的攻擊能手
擁有一身非凡的神射功夫，在遠距離攻擊上火力十足。





起始職業：弓箭手
光明系職業：神箭手
黑暗系職業：狙擊王

Barnado
布蘭多

空中飛行的夢想家
喜歡製造奇怪飛行機械的老爺爺，惟一可以飛行的同伴。





起始職業：技師
光明系職業：機械伯爵
黑暗系職業：機械大師

轉職的人們呀！
發揮出你潛在的力量吧！



漢堂國際股份有限公司
TEL:(07)272-2606 FAX:(07)291-2970
E-MAIL:dynasty@tptsl.seed.net.tw
http://www.dynasty.com.tw

12月隆重登場

驚心動魄的戰鬥場面！







◎採橫向卷軸戰鬥畫面及多樣的氣候，絕對倍增戰鬥魄力。

◎七十幾張大螢幕且富有蠻荒時代特色的俯視地圖場景。

◎各式多樣、可變更背景物件的戰鬥背景。

◎ 九層關卡，配上離奇的劇情，使游戲更撲朔迷離。



◎各式多變的地圖



—蚩尤—



—湘妃—



—龜精—



■企劃製作:
天堂鳥資訊有限公司
電話:(07)226-0366 傳真:(07)226-6086
地址:高雄市光華一路206號15樓之4

■銷售發行:
福旭國際股份有限公司
電話:(07)226-0366 傳真:(07)226-6086
地址:高雄市光華一路206號15樓之4

天帝之子







◎震撼人心的作戰畫面



—黃帝—



—百虎—

QQ三國志

——大盜之行也 天下圍攻——

好評如潮
持續發燒熱賣!

腦內革命新風潮!



精彩的戰鬥畫面!

挑戰IQ、逗趣EQ!



精彩的過場事件圖!

揭開歷史上最瘋狂的攻防戰役!



精緻好笑的3D片頭動畫!



大集合!!

地獄也瘋狂

超級益智總動員
瘋狂勁爆樂翻天
幽冥新世界 世紀大冒險

創新的**黑色喜劇**大作。

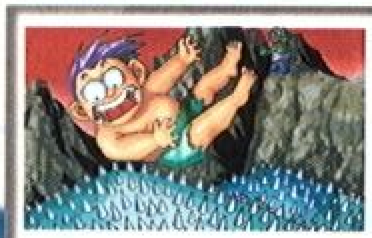
獨尚一幟的十殿地圖場景。

驚悚爆笑的刑罰過場。

即時突發的**動畫事件**,精彩可期。





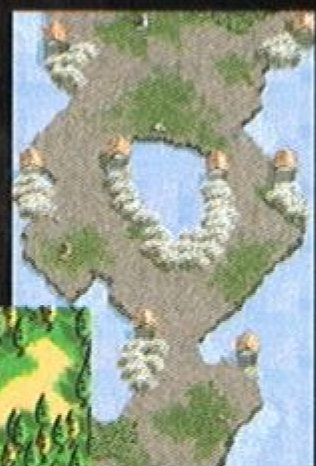






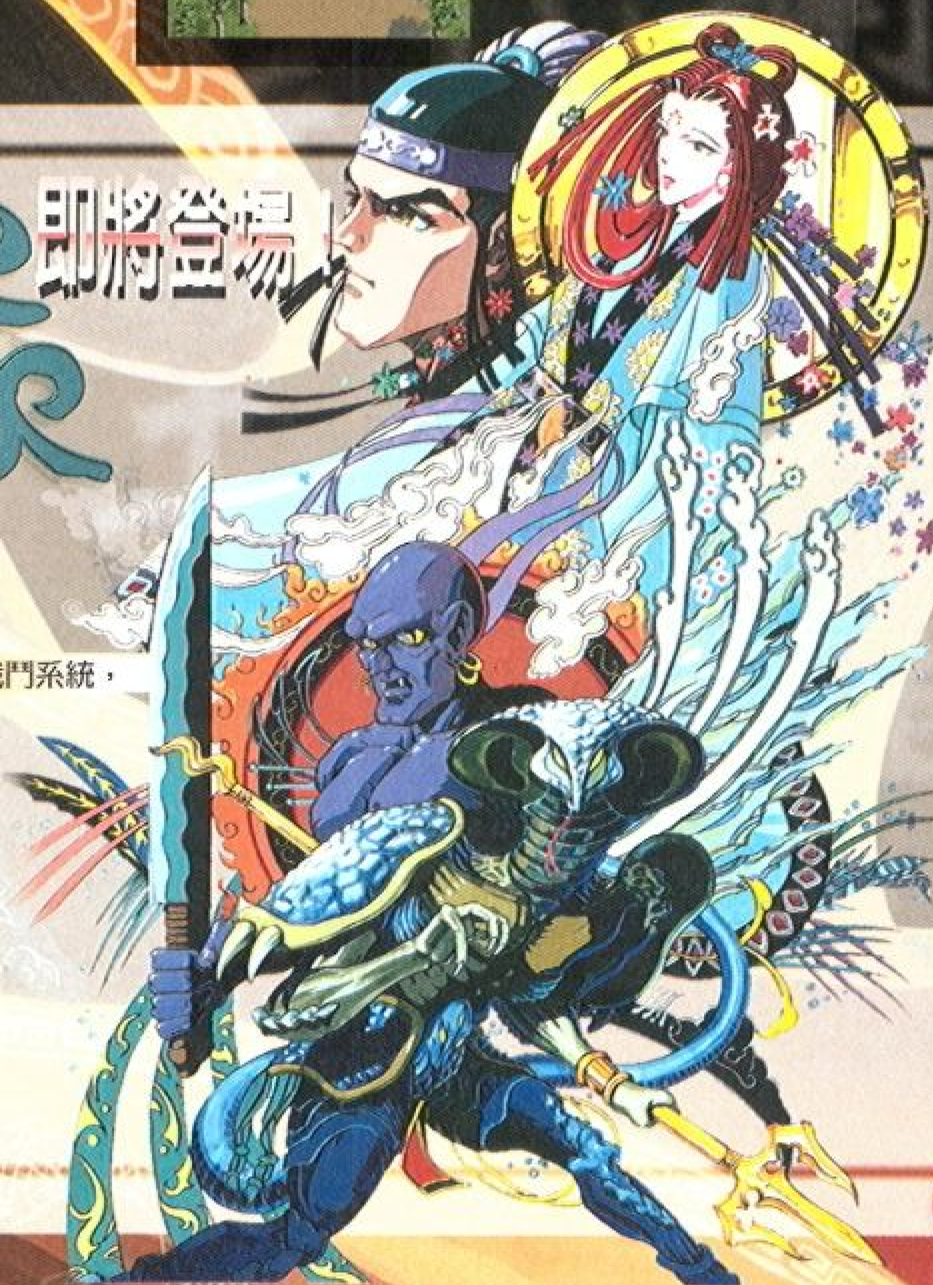
■企劃製作:
天堂鳥資訊有限公司
電話:(07)226-0366 傳真:(07)226-6086
地址:高雄市光華一路206號15樓之4

■銷售發行:
福旭國際股份有限公司
電話:(07)226-0366 傳真:(07)226-6086
地址:高雄市光華一路206號15樓之4





Attacking!!

獨一無二的真實設計,由"士兵進入機甲內駕駛"指揮作戰,
擬真多樣的機械設計*主角專機可行"徒步戰",
更可飛天進行制空戰!



Mercenary

精緻3D造型風格"機動戰鬥機甲"滑地機甲,
攻殼機甲群,兩棲機甲,飛行機甲群,太空母艦艦隊
群,體會爭戰沙場的致命快感!
多樣的武器系統:遠,近程武器機甲會自動判斷,鏈炮,
雷射爆裂刀,極電,空間炸彈,光刀



Driver & bolide





完全中語文化!!

充分支援滿足您的需求,語音中與中文字體
顯示,更可擇以英語文版本進行遊戲.真正的
多國對戰!!!

超水準3D製作!!

200%震撼的Images!!

The Robot Commander

產品識別碼:AF001-574178
消費者服務專線Tel:(02)994-6205 Fax:(02)990-2004
消費者服務網頁www.angelfish.com.tw
攻殼總司令(Robot Commander)(C)國際版權是屬於臺灣彩意國際
Angel Fish公司所有.
注意:本產品受著作權與國際公約保護.

設計公司	Angel Fish 臺灣彩意國際www.angelfish.com.tw
建議售價	720
GAME類型	即時戰略
發行版本	中語文版本+英語文版本+ 2枚光碟
發行版本	1.主機　:PC P75以上或100%相容之機種.
	2.記憶體　: 12MB 以上.
	3.作業系統:Windows95或以上版本.
	4.顯示模式:AUTO Col.
	5.硬體需求:硬碟 30 MB.CD ROM 2X 以上.
	6.指向設備:Windows95 100%相容之指向設備.
	7.聲效設備:Windows95 100%相容之聲效.

AngelFish™

AngelFish International Corporation
http://www.angelfish.com.tw E-mail:liaoxxxx@ms15.hinet.net

台灣地區總經銷 Tel:(07)815-0988 250*251 (04)202-0870 (02)788-9088



軟體世界
智冠科技股份有限公司



神鵰俠侶 完全攻略（下）

作者／ALEX

姑姑素來討厭道士，當不致往重陽宮的方向前去，楊過乃由山腳小路來至一處村落。

聽小村居民說，見有白衣女子往西邊的小鎮去了。楊過到雜貨舖採買一番後，往西進入一處樹林，繞至西北方進入了豺狼鎮。



要叫大閨女姊姊

楊過逢人就問姑姑的行蹤，有位鎮民表示，適才有個白衣女子跟兩個道士打殺得很兇猛，據稱是聽聞酒小二說的。

近來時局不佳，鎮西南方的墳場有群強盜聚集，不時打劫過往旅客，因此很多外出的人就被困於鎮內，導致旅店的生意奇佳，所有客房全都滿了。

角落有間公廁，楊過原想小解，但見排隊等候的人龍，也只好暫且戒急用忍…進入酒館可眞熱鬧，食客們尙津津樂道適才的一場打鬥。聽丐幫的人說，白衣女子眞是兇悍，那兩名膿包的道士連個小女子都打不過，居然還找丐幫代爲出頭…楊過聽後始放下心來，姑姑應該沒事的。



膿包？肚子有點餓了…

店小二指稱，白衣女子一刀就砍下兩名道士耳朵，後來道士找來幫手，雙方相約在豺狼谷決鬥。據稱，豺狼谷位於鎮的北方，楊過循路來到鎮北樹林，這片林子頗爲寬闊，繞到東南方就上了豺狼谷。

這一頭的豺狼谷，兩名道士和一名乞丐正與白衣女子對峙，然因寡不敵眾，白衣女子終也被他三人擊倒。道士趁女子昏迷之際，急欲一劍殺了白衣女子以洩心頭之恨…幸有楊過適時趕至阻止，



這話可傷人太重哦！



但他發現這名白衣女子並非小龍女，唯這三個大男人欺凌一名女子也眞不像話，那就跟他們玩玩吧…打跑三人之後，喚醒白衣女子，楊過既不表明身份也不居功，姑娘反倒不理解那三人何以輕易放過…

楊過見姑娘肋骨已斷，乃自告奮勇要幫她接骨，經過姑娘首肯，楊過蹲下身子就要解開姑娘衣衫，這舉動可把小姑娘嚇住了；可是，隔著衣服接骨他可不會，應姑娘要求，楊過答應閉著眼睛就是…想當初小村中的那頭老母豬，不也如此接好肋骨的嗎？

姑娘起身之後自稱陸無雙，她請楊過再幫個忙送她往西邊去，楊過原本一心要找尋姑姑，但念及由姑娘單獨而行恐也不妥，於是決定送她一程。

往西是吧？那可不是龍居寨嗎？楊過陪著陸無雙往西南方的樹林不遠，瞧見地上躺著數具官兵的屍首，前頭有一人遭幾名強盜挾持…此人瞧見楊過二人頻頻呼救，到底發生了什麼事？怎會死了這麼多人…幾名強盜指著屍體說，這些人都是擋財路之人…陸無雙則鼓動楊過教訓一下這幾名強盜…

陸無雙
太過份了，傻蛋，咱們上！

妳在叫誰啊？

耶律楚材獲救後，自稱是蒙古國的前任首相，先前強盜們殺了他的隨從，想奪他財寶，幸得楊過解危。耶律楚材就住在前面的龍居寨，他請二人過府一聚，陸無雙倒回答得很快，她應允隨後就跟楊過到府叨擾。

耶律楚材走後，楊過問說何以要去，陸無雙表示爲了躲她師父。因爲她叛出師門，師父正在追殺她。聽說她師父正是李莫愁，楊過心裡也有譜了。

〈白衣少女因緣際會　初識蒙古〉

甫一踏入鎮內，即聞一名書生言道，耶律大人很禮遇有能之士。但也有鎮民對蒙古人並無好感，雖然他們滅了金國，可是難保那天不會像金國一樣想侵略大宋。



小子說話太老實了

旅店怎會暫停營業呢？還是先進相國府吧！

耶律大人的兒子耶律齊感謝楊過相救之恩，言談間透露，他少年時曾得一位全眞教高人傳授了一點功夫，不過那位高人不准提及名諱。楊過一聽是全眞教，也懶得搭理。

耶律大人早就備妥二間客房，楊過問他可曾見過白衣女子經過，他回答沒有，但會吩咐手下留意。

進入客房不久，楊過按奈不住乃敲開陸無雙房門。自己因一心一意要找姑姑，陸無雙若是傷好了，是否也有事要辦呢？不料她卻氣呼呼地跑了出去…這女娃兒該不會對自己有意吧？全怪自己嘴貧，自見面後就媳婦兒的直叫，叫得她假戲眞做？



相公慢走…再來坐…

出得前院詢問掃地的家僕，謂陸無雙已跑出門去。大廳裡的耶律大人也問道，是否小倆口吵架了，何以陸無雙會氣沖沖的跑出門去…還是先跟上去找找吧！

進得客店問掌櫃何以歇業，掌櫃答稱人手難請，楊過問他需不需人手打零工，但掌櫃出的工資偏低，太難賺了…還是先找陸無雙吧！萬一遇上李莫愁可就不妙。



這節骨眼兒還打工？

聽一名女子不解地說道，道姑也能喝酒…據說有名道姑正在酒館喝，酒還帶了一名跛腳的姑娘…可不是陸無雙嗎？



世紀最佳八卦新聞？

進得酒館，果眞見到李莫愁

與陸無雙同坐一桌，楊過這會兒可是客氣得很，上前稱她一聲李師伯，但李莫愁卻怒斥他是小龍的姘頭…小龍女曾立下重誓，若無男子甘願為她送命，便一生長居古墓，絕不下山。如今既隨楊過下山，又未成親，不是姘頭是什麼？楊過一聽可惱火了，這死道姑嘴巴半點不乾淨，反唇相譏了一番…李莫愁怒火攻心動起手來，兩人就在酒館裡擺開陣式…


蛤蟆給道姑下酒…

楊過武藝雖然精進不少，但仍敵不過李莫愁，正待下手時，酒館卻進來一批人，為首者是耶律齊，他身後還有郭芙和武氏兄弟…郭芙見狀向李莫愁叫陣，她爹可是名震天下的郭靖大俠，請道姑別亂來…李莫愁聞言心底不免盤算，要是郭靖夫婦與師妹果真在此附近，屆時恐怕就下不了台。主意已定，她乃飛身跳出窗外，而楊過也趁眾人未留意時跑出酒館…



小妮子心戰喊話？

楊過獨自跑至西邊樹林時不由感嘆，郭芙與武氏兄弟可以四處遊山玩水，而自己則連姑姑都不要了，天地之大，留他楊過又有何用？頭也不回地往樹林裡走去…郭伯母對他處處提防，武氏兄弟又對他百般侮辱，連真心對他的姑姑都棄他而去，往後該何去何從呢？

由此前去已是華山，楊過漫無目標的步上山去。途中遇一路人，白衣女子倒沒見過，但華山之上有個奇怪的老乞丐在閒蕩…往西則到了華山山腳。



都要死了還採藥？

〈華上之巔敗雙醜　天人永隔〉

華山山腳有位貨郎，此去華山已無處採買，楊過遂向貨郎購置一干物品。山腳下也有公廁？瞧瞧排隊的長龍，還是憋到山上再解決吧！



不會到樹後面啊？

山上積雪盈尺，楊過不禁打個哆嗦。前方不遠瞧見一名老人坐著生火，楊過問他可曾見過白衣女子，老人反問何苦愁容滿面，楊過遂道出坎坷的身世…



那還活著幹啥？

老人乃丐幫前幫主，有北丐之稱的洪七公，曾傳郭靖「降龍十八掌」武功，他與西毒歐陽鋒乃宿敵。

洪七公問楊過師承何人，他答以未有師父，那與藏邊雙醜是何關係？…洪七公見他一人獨行，一度誤為藏邊雙醜同夥。這藏邊雙醜究係何人，洪七公並不多加解釋，只求楊過幫忙找樣東西。洪七公在離此不遠的一處山洞口埋了一隻死雞，他請楊過將之挖出，並帶至山頂給他。

他洪七公起身往山頂走去，楊過來至東北邊果真有一山洞，洞口石塊下方挖出死雞，這死雞身上則爬滿了蜈蚣…這還能吃嗎？還是給老人送去吧！



冷藏效果不錯哦！

循著洪七公離去的方向爬上華山之巔，遠遠的看見他已將火升起…洪七公表示，蜈蚣乃天下第一美味，他邀楊過共饗，楊過聞之面有難色。


雪地燒烤真不賴

洪七公笑稱，天下自詡英雄者眾，敢吃他烹煮的蜈

蚣倒無幾人。楊過念頭一轉，反正找不到姑姑，活著也沒甚意思，不如就吃個夠也死得痛快…這一吃非但無事，楊過反吃出興味，竟主動要將死雞再拿去埋了，以引出更多蜈蚣好大快朵頤，但洪七公表示，附近的大蜈蚣差不多都進肚子了，先且別忙。

洪七公酒足飯飽之後，謂急趕歹徒已有五日未眠，現在要好好地大睡三天，他請楊過一旁看顧，免得賊人侵擾。楊過欣然負起護衛之責，立於洪七公身旁足足三日…這一日天剛亮，楊過見老人已無氣息，是凍死了？還是修練獨特武功呢？正感狐疑時，後頭來了二人，問道楊過身後之人是否洪七公，楊過這才恍然大悟，原來老人就是丐幫的洪老前輩。

這二人正是藏邊雙醜，瞧見洪七公似無動靜，便欲對其不利，但楊過既答應了洪七公，自然得盡力護衛於他…藏邊雙醜武功不容小覷，楊過終於敗下陣來。當他跌坐在地時，驚動熟睡中的洪七公，但見他站起身子伸伸筋骨，使了一招「降龍十八掌」將藏邊雙醜給擊落崖底…


這一摔還能不死？

洪七公眼看藏邊雙醜已解決，蜈蚣也吃了，現在得找個僻靜之處大睡一場。他邀楊過到埋雞的山洞去為他守護，楊過既知他原係洪老前輩，自己也就不必獻醜了。

洪七公自顧自的往山洞去了，楊過則緩緩步下山腳。途中遇見一名老人兀自發呆，定眼一瞧，可不是義父歐陽鋒嗎？他也逛到華山來啦…楊過費了一番唇舌，才讓老人家想起這個乾兒子…楊過述說華山之行的經過之後，歐陽鋒不信洪七公的武功會強過他，直嚷著要找他比武，說完又穿過樹林去了，這一招楊過始終都沒能學成…



義父聽清楚了哇？

如何是好？可不能讓兩位老人家動起干戈，還是跟到山洞去看看才是。一進入山洞，兩位老人家正打得相持不下，楊過無力勸阻，只好眼見他二人鬥至兩敗俱傷…二老儘管筋疲力竭，嘴巴可沒閒著，三兩句話激得洪七公要教楊過「打狗棒法」，再由楊過去演練給歐陽鋒見識。歐陽鋒看過之後，立即教給楊過破解之道，並讓他演練給洪七公看。洪七公見棍法遭破解，隨即又教了新的招式…



不打就撿不到便宜

如此一來一往地歷經了兩個時辰，歐陽鋒已接連破了洪七公三十多招，楊過則從中坐收漁人之利，武藝增長不少…洪七公見歐陽鋒又破了他的「天下無狗」，激動得強撐著挨到歐陽鋒跟前，出人意表的美言他幾句。歐陽鋒被這突如其來的舉動一激，登時想起自己就是西毒歐陽鋒，而眼前則正是老仇家北丐洪七公，二老會心相擁並狂笑至相繼氣絕身亡…

楊過立於兩座新墳之前不由感嘆，二位老前輩居然由他這無名小卒安葬於如此荒嶺，眞乃造化弄人。人死了，天大的功名利祿又有何用呢？


毫無環保概念…

楊過拖著疲憊落寞的身影步下華山，再回到龍居寨時，突然心生一念，姑姑會不會往陝南去了？於是遂由龍居寨東邊的小路來到一處樹林。林中有路人告知，雖不曾見過白衣女子，但前方的歸雲莊即將舉辦英雄大會，屆時必然會有不少人前往參與。楊過遂決定前往看看，也許可找到姑姑。

往南再繞經一片樹林後，於東北方找到前往歸雲莊的小路。


不知哪一路的道兄？

〈英雄大宴試啼聲　輕攬盟主〉

聽聞英雄大會係由丐幫所主辦，傳言大會期間會有蒙古人前來鬧場。大會目的是要推舉一個武功及品德俱備之人，擔起武林盟主的重責大任。

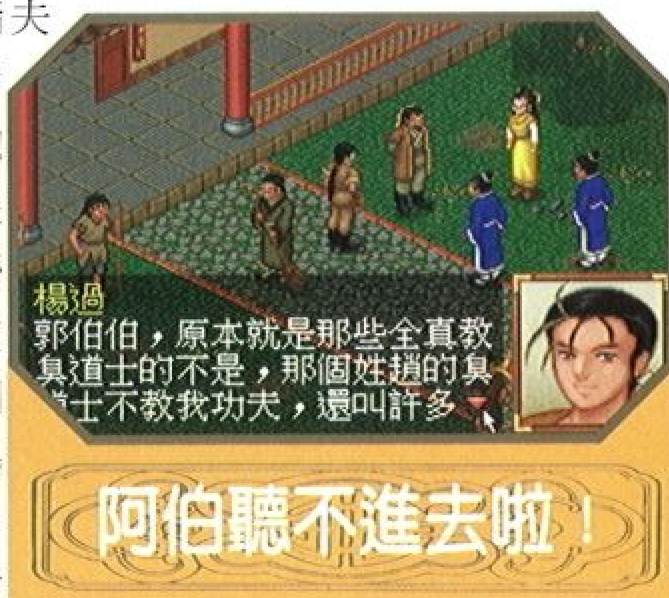
據說往南的路上有奇怪的石陣，很多路人都曾被困於石陣之中。會有這等奇事？還是先別走遠，說不定姑姑會前來觀看英雄大會呢！



滷肉腳繼任幫主？

來至莊前，聽門口丐幫弟子聲稱，歸雲莊內正在舉行丐幫幫主交接大典，楊過踏入莊內，映入眼簾的可不是郭靖、黃蓉夫婦嗎？…黃蓉是丐幫現任幫主，她正把打狗棒交與新任幫主魯有腳，一干幫眾高呼口號過後，隨即逐一向新幫主唾吐口水…

據說新任幫主武功不是很高，但忠義過人，由他繼任幫主再合適不過。楊過問及一旁的尹志平可知姑姑行蹤，但見他言語閃爍，魂不守舍的樣子。



阿伯聽不進去啦！

上前與郭靖夫婦打過招呼，黃蓉問說這幾年跑哪兒去，怎會跟全真教鬧這麼僵？郭靖也問道爲何惹得前輩們大發雷霆呢？楊過禁不住積累多年的怨氣，趁這時機一股腦兒全發洩了…郭靖聞後未多加言語，只道是疏於照料，讓他受苦了。

郭靖要楊過先到後頭歇著，等他籌備大會過了，再好好聊聊。黃蓉則語帶尖酸地說道，不知他有如此轟轟烈烈的事蹟，她也等著跟楊過好好「聊聊」呢…聽說郭芙與武氏兄弟就在後院，楊過委實提不起勁。進入大廳聽到劍客議論推舉武林盟主乙事，家僕表示郭芙人就在後院，楊過一踏入後院，即聞得武氏兄弟爭著向郭芙獻殷懃…



這話可與丐幫為敵？

武氏兄弟見到楊過，仍然不改嫌惡，楊過倒也不甘讓他兄弟佔便宜，狠狠地挖苦、消遣他們一番…郭芙瞧著沒趣，先進房裡。兄弟倆問楊過是否打算參加英雄大會，楊過嘴角一揚說道，再看看囉！就怕這身邋遢的模樣，壞了郭大俠夫妻的聲名哩…

進入客房一會後覺得很無聊，回到大廳時，聽得外頭人聲吵雜，家僕說是方才開始比武推選盟主，隨即就來了一群蒙古人嚷著要參與比武…劍客說來者是蒙古國師金輪法王，他的弟子霍都還眞厲害，郭大俠兩位弟子一下就被打下了…劍客還提及場邊有位美麗的白衣女子，楊過一聽也顧不得外頭亂成一團，立即奔至前院…



唉…女人心海底針…

到得前院眼睛爲之一亮，可不正是姑姑嗎…楊過趨身向前，與姑姑互訴思念之情，他當下決定要娶姑姑爲妻，不能再失去姑姑了…這時場內的新幫主魯有腳遭霍都擊敗，霍都聲稱，武林盟主之位當屬他師父金輪法王了。黃蓉聞言大怒，小子休要猖狂，有膽識的就與她丈夫比上一比。霍都則稱，當年與郭靖於重陽宮曾有比試之約，如今約期未至，豈可毀約比武？

郭靖一旁聽得瞠目結舌，他這才明白早已入了套，原來蒙古人早在數年前即有預謀。放眼在場中原人士，莫非今日眞得將武林盟主拱手讓出？



家裡沒大人啦？

楊過看不下去，乃上場質問霍都，依他之言，誰的弟子打贏了，誰就能當武林盟主不是？要是楊過勝出，那麼武林盟主就該由他的師父…小龍女來當囉？楊過眼角掃向黃蓉，只見她臉上一陣青一陣白。當年日防夜防不教武功，今日反得靠楊過以武功幫她夫妻解套…金輪法王對自己的愛徒信心滿滿，吩咐霍都儘管陪楊過玩上兩手，他就不信楊過有何能耐。那就接招吧…


蛤蟆功還挺管用…

不消幾個回合，霍都便遭楊過踢出場外，金輪法王眼見煮熟



的鴨子飛了，急得顧不了身份，欲對楊過不利，郭靖眼尖立即還以「降龍十八掌」。金輪法王自忖中原多奇人異士，強硬也恐討不了便宜，這才悻然帶著人馬離去。

郭靖今朝顏面盡失，丐幫的跟斗更栽大了，也多虧有楊過，否則這群蒙古人恐不會輕易罷手。他要楊過進大廳裡，有話要說。

大廳之內，黃蓉問道這身武藝師承何人，楊過據實以告，小龍女是姑姑，也是師父…郭靖表示與楊過之父乃八拜之交，現下有意將女兒郭芙許配予楊過，小龍女既是他師父，這事還須得她作主。

楊過先是謙辭一番，小龍女繼而表示，自己都要成了楊過的妻子了，又怎會娶郭芙爲妻呢？郭靖夫婦聽說他二人要成親，直如驚弓之鳥，只道二人已是師徒，此事須得三思。一旁的趙志敬則提起當年兩人於花欉之事，楊過喝斥他莫忘自己誓言，這個臭道士倒玩起文字遊戲，如今是向第六、第七人說，並不違誓言中的「不向第五人說」…



見外到姥姥家了…

黃蓉重申，既是師徒就不可有兒女私情，如若一意孤行，會被天下人所唾棄的。然而楊過與小龍女的意志卻極爲堅定，看來雙方的談話已無交集，再僵持下去，郭靖夫婦恐落個自討沒趣。待趙志敬與尹志平離開後，黃蓉請小龍女稍後到她房裡聊聊。

天色很快就暗了，楊過陪著小龍女來至後院房內見著黃蓉，她將楊過支開之後，開門見山的問起小龍女，楊過漂泊慣了，老跟她關在古墓之中不會氣悶嗎？他總有一天要走出古墓的，到時還是會受人指點，尤其當他想到外面的花花世界而又不能出來，就會煩惱的…



看著人說話好嗎？

小龍女越聽，心防就越脆弱；她跟著來到楊過房裡，急切地將黃蓉的說詞再親自問一次楊過。經此沒頭沒腦的一番詢問，楊過只道是，若感氣悶，便一同出古墓就是，有何可擔心的？小龍女聽後，心裡涼了半截，黃蓉之言倒也不假…她叫楊過休息，自己則轉身離去…

楊過一晚不得安眠，遍尋不著姑姑身影，出得房門見著臉色不好看的郭芙。楊過與師問罪，她們到底跟小龍女說了些什麼？害得他找不到姑姑。他並揚言，不論郭芙一家子如何從中破壞，他無論如何也不會娶郭芙的。郭芙一聽不免心生惱怒，這完全是她爹郭靖自作主張，自己才不願嫁呢！但是楊過昨日當眾拒婚，已嚴重傷害了她的自尊，郭芙丟下個恨字後，逕自跑開了…



楊哥哥誤會她了…

大廳上聽家僕說，一大早就沒見過小龍女，但見郭芙滿臉淚痕地跑出去了。出得莊外，更聽丐幫弟子指稱，郭芙先前匆匆地跑往石陣，而黃蓉惟恐發生意外，遂隨後跟了上去。楊過聞言後原不想插手，但聞釣魚小童指出，南方的石陣聚集了很多的蒙古兵，不知要做什麼？

怎麼辦？還是先往石陣瞧瞧吧！

進入石陣後，不遠處瞧見黃蓉負傷坐於地上，她說郭芙被金輪法王抓去，自己則被金輪所擊傷，旁邊的武氏兄弟倒安然無恙…黃蓉暫時用石陣困住金輪法王，一時之間諒是走不出去。她請求楊過拯救郭芙，並謂楊過與小龍女二人應可敵得住，黃蓉難道不知道，小龍女早因她的一席話離開了？算了！還是先設法救她家大小姐吧！



您老不是武功挺棒嗎？

黃蓉要傳給他「打狗棒法」，不是不可外傳嗎？只傳心法，沒教棍法，應不致違背不傳外人的門規…想當初於桃花島上若好好地教他武功，今日又何苦如此？楊過領受之後，撥開武氏兄弟兩位「護法」，穿梭於石陣之中尋找開來。

郭芙果然遭金輪法王挾持，他正被困於石陣中。他問楊過姑姑何在，楊過答以就在附近，立時就會趕來。金輪法王哪會容易上當呢？他所使的五個金輪煞是厲害，楊過顯然不敵…眼看著金輪高高舉起，楊過性命危在旦夕。忽然間，金輪法王身後的一根石柱坍倒，並重重地壓住他的身子…接著跳出一名紫衣女子，一把將楊過救走，留下一臉驚愕的郭芙…



救人還不忘損一下…


紫衣妹妹來得其時

〈殺父深仇曙光露　風塵困頓〉

楊過醒來時置身於莊園小屋，旁有紫衣女子坐於桌前習字。楊過感謝女子救命大恩，女子表示，見那西藏和尚蠻橫，自己又略懂五行石陣，便推倒石柱。聽她提及陸無雙，道是平安無事；接著聽聞外頭有人行至，女子乃走出門去。楊過湊近瞧桌上女子所寫之字，感受得出女子心思縝密，洋溢少女情懷…



是否有點自戀呢？

出得門來，遠遠地瞧見女子正與陸無雙攀談…陸無雙稱紫衣女子爲表姐，名喚程瑛。她言道，李莫愁這魔頭就要來了，表姐何苦還戴著面具？順手將程瑛面具給卸下，楊過這才看清，程瑛可不愧是個美人胚子…

陸無雙在前頭茶館見過李莫愁，她正四下打聽她們行蹤，怕是不久就會趕至。程瑛則擔心楊過身體尚未復原，不宜奔波，況且也只有一匹快馬，該如何逃離呢？三人討論過後，決定一起離開，要是碰上李莫愁則再做打算。



真遇上就沒得說了

程瑛先進屋打理細軟，陸無雙趁這時交給楊過一本偷自李莫愁的「五毒密傳」，要是她被抓走了，楊過也可以留著研習。接著又給了半條錦帕，謂有危險時就亮出錦帕給李莫愁，或許可以免除一死。她特別交待楊過，千萬別讓表姐程瑛知道。

楊過進入小屋通知程瑛啓程時，程瑛自忖擋不住李莫愁，於是也將半條錦帕交與楊過，她也交待別讓表妹知道。楊過收下後表示該出發了，先到外頭找媳婦兒一起走吧…

三人走出莊園，不巧與李莫愁撞個正著，程瑛與陸無雙爭著要自我犧牲，但楊過卻覺得三個人一起死，總強過李莫愁一人孤獨地活著，隨手將「五毒密傳」和兩半錦帕拋給李莫愁，詎料她卻瞧也不瞧一眼…眼看三人就將被她送入陰間，適巧另一頭有暗器飛出，將李莫愁手中拂塵擊落在地。

程瑛見招知是「彈指神通」，高喊師父來了…李莫愁一聽「彈指神通」，也知黃藥師到來，隨即拾起拂塵，神色匆促地走了。黃藥師帶著傻姑出現後，竟然一眼就認出楊過，程瑛則連忙將師父請入屋內。



女魔頭的頭好大…

楊過於屋裡向黃藥師致謝時，黃藥師反倒感謝他救了女兒與孫女。黃藥師先前已碰過女兒黃蓉，早已知悉楊過於石陣勇救郭芙的經過，他除了連聲稱許，並立即爲楊過運功療傷。黃藥師內力深厚，楊過的內傷很快就復原。

素有東邪之稱的黃藥師說道，楊過也邪得可以，聽說要師父成親呢…聽他之言，老人家對此事倒不以爲忤，他反倒稱讚楊過行事灑脫。一老一小越談越投機，顧不得輩份



小兄弟算見過世面

與年齡，黃藥師要與楊過結爲忘年之交。楊過得此榮寵，焉有不從之理。

出得門外，問道程瑛何以投到黃島主門下？程瑛答稱，年幼時與表妹遭李莫愁擄走，自己有幸蒙黃島主路過相救，見她年幼無依，便收入門下。至於表妹陸無雙可沒這麼幸運，李莫愁帶走她後便強逼她認師，並不時凌辱於她，而後脫逃即一直受到李莫愁追殺。經此一說，楊過始憶起，原來她二人正是當年破窯裡的小女孩…

程瑛自恃有師父在此，李莫愁當有所顧忌，諒不敢再犯，她囑咐楊過趁此機會，須得休養生息。楊過到屋裡見著陸無雙，她聽楊過要繼續尋找姑姑，立意要跟著一起去，但楊過則語帶爲難，況且男女有別…陸無雙聞此言倒也無語。

莊頭瞧見傻姑一人獨自晃著，她見楊過走進初則面露不安神色，繼而又頻頻呼喊，謂楊過不是她害死的，別來找她…楊過見狀料想她必然知道父親死因，但再追問時，傻姑卻顯然將他視爲楊康，並直呼兄弟…

回頭到屋裡詢問黃藥師，他只答稱楊過長得像爹，傻姑怕是將他誤爲楊康了。接著黃藥師欲言又止，只道很多事情是不能夠說清楚的，他叫楊過不必再問，無論如何是不會說的。不說是吧？楊過突然心生一計，轉身走出屋門。

來到傻姑面前，楊過佯裝成父親楊康的口吻，連騙帶嚇地希望能套出眞相。這一招對傻姑還眞管用，她吞吞吐吐的說出了事發情形…是楊康自己去打姑姑，姑姑身上有毒針，刺到就死了…然後有好多烏鴉吃楊康的肉…姑姑是誰呢？傻姑只說，姑姑與漢子留在島上，只有她跟爺爺出來…楊過聽了此言，一股涼氣忽地由背脊竄了上來，他深怕弄錯了，追問一句，姑姑管傻姑的爺爺叫什麼…是黃蓉！



怎麼死的都不知道？

楊過這下全明白了，難怪當年黃蓉對他多所忌諱，連武功也不教，夫婦二人對自己好，全然是假仁假義。楊過越想越是血脈賁張，正所謂父仇不共戴天，他已下定決心要爲親爹報仇…

怒氣沖沖往莊外走時，程瑛隨後追上。她謂傻姑向來語無倫次，其言如何信得？但楊過那聽得進去，他叫程瑛別再阻攔於他，否則就是與他爲敵…說完頭也不回地離開莊園。

娘生前總不許他過問爹的事，原來娘早知道，爹雖慘死卻復仇無望。如今眞相既明，楊過乃暗自立誓，若不殺郭靖、黃蓉夫婦，誓不爲人！





法王只是乘涼吧？

來至林子西南，赫見金輪法王於樹底下運功療傷，看來他的傷勢不輕。金輪法王瞧見楊過走近，感嘆自己威風多年，如今卻要死在這小娃手裡；但楊過卻表明，從今起不會再與他作對，並立即幫他運功療傷。

金輪法王對這遽然的轉變甚覺訝異，楊過乃告以殺父仇人已然查明，比之郭靖、黃蓉，法王與他又有何恩怨？法王深知以楊過目前功力，想報父仇談何容易，不如先助他贏取武林盟主之位，再由他代爲復仇。楊過不反對此議，但聲明不會幫蒙古人殘害大宋百姓。法王坦言人各有志，那也勉強不得。法王指出在東邊的軍營等候他，順便爲他引見王爺，楊過答應隨後就到。

楊過獨自往東邊樹林小路進入了蒙古軍營。

〈絕情幽谷救老婦　半枚靈丹〉

營區內佈有重兵，顯然金輪法王已照會過，衛兵稱大王與法王正在營帳內等候。楊過剛踏入帳內，與一老人插身而過。聽法王說，方才老頑童到此搗亂，奪走一面王旗。大王忽必烈見了楊過就要賞酒，楊過得知老頑童就是周伯通，也顧不得喝酒…又是郭靖那一夥人，這就去追回王旗，



小乞丐熬到少俠了



開瓶費記得一起算

出口怨氣。

營區東邊的衛兵指出，老頑童正是由此路衝出，楊過沿著樹林往西北方追進了絕情谷。繞至林子東南方瞧見一名女子與一隻虎博鬥，楊過上前殺了老虎之後，女子自稱公孫綠萼，乃公孫止獨女。楊過誇她人如其名，同般美麗，女子卻羞紅了臉跑開…又說錯話了？難怪姑姑會離開他…



憨目！誰不知危險？

往南一踏入絕情谷就碰上周伯通，他倒爽快地將王旗交還給楊過，反正他不想玩了…老頑童今兒個有些反常，只因一個美麗的白衣女子要嫁給一個糟老頭，這就搞得他心情鬱卒，不想打架…聽他之言，這女子很可能就是姑姑，她為何要嫁人呢？得趕到前方莊院去阻止才行。



周老頭子晃點不清

楊過來到莊前，見盛開的花卉很是奇特，不免伸手摸觸，但卻遭花刺…莊前家僕言道，此乃有毒的情花，遭刺之後會在體內產生毒素，發作時心中一生情愫便會有刺體之痛。如此美麗的花朵，竟會這般惡毒…家僕還表示，今日乃主人的大喜良辰，楊過既是公孫小姐之友，遂請至莊內觀禮。聽說先前有個老頭兒衝進莊內，不但燒了主人的劍房，還把情花的解藥全泡在砒霜裡…可不是周伯通？



他娘沒教過他哩！

進得大廳果然見到小龍女，但谷主公孫止卻頻呼她為柳妹？楊過一急趨上前去，但遭公孫止的弟子樊一翁給攔住，楊過經他一扯也惱火了，狠狠地將他擊退…接著矛頭指向公孫止，是好漢就自己動手吧！…這時的楊過已然口吐鮮血，想是中了情花之毒…小龍女不忍見他受苦，這才吐露實情，雖然很感謝公孫止醫治內傷，但她確實不能與之成親。



不想叫他姑丈？

公孫綠萼見楊過所中之毒應該不深，休息幾天就會沒事。但公孫止惱怒小龍女悔婚，揚言只要楊過勝了他手中的陰陽雙劍，便可讓他離開絕情谷。至於小龍女與他之事可自行了事，旁人無須置喙。小龍女擔心楊過打不過他，執意要幫楊過一把，公孫止見她內傷初癒，倒也不放在眼裡，不怕的話就一起上吧…

公孫綠萼見狀質問父親，他的陰陽雙刃削鐵如泥，尋常兵器怎堪比擬？公孫止聞言乃示意楊過可往劍房挑中意的武器與他交鋒，他在大廳候著。



哪有時間休息呢？

楊過與小龍女來至後院劍房搜尋一番，唯獨不見中意兵刃。突然間發現牆上一幅被燒毀的畫軸底下似有蹊蹺，伸手一探卻抽出兩把劍來，名曰君子、淑女。劍名雖好，可惜無尖無鋒，小龍女則表示，谷主曾救過她，用此雙劍當不致傷到谷主。楊過只道君子可擔當不起，改喚浪子倒也很配。他那裡知道，這乃是傳說中的璧人雙劍，真正的神兵利器啊！



老頑童是縱火犯？

公孫止武功不怎麼樣，然楊過身中情花之毒，小龍女也因內傷作祟，終於敗下陣來…公孫止要手下割來數捆情花，並堆在楊過身上；如今全身

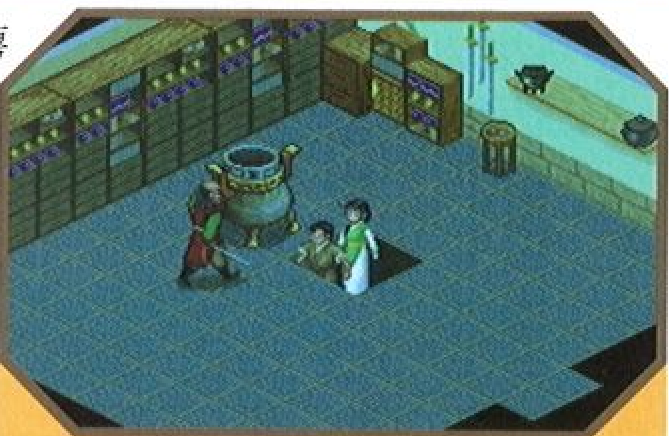

招式挺炫但不管用

爲情花所傷，若無解藥救治，不出三十六日便會全身劇痛至死。是福是禍，則全繫於小龍女一念之間了…小龍女迫於形勢，不得不答應，但隨即湊近成捆情花被刺成傷，她要與楊過同受苦楚…

公孫綠萼摸進後院囚室擊昏家僕，並解了楊過身上繩索，她要去偷取父親的解藥，請楊過在囚室等她消息。楊過等了一會仍不見她折回，怕是出事了…來到丹房時，公孫綠萼事跡敗露，公孫止怒不可遏欲對女兒下毒手，楊過一急躍上前去，不意手肘誤觸石墩上的機關，地板頓時開了一個大口，他與公孫綠萼乃雙雙墜入地洞…



為了哥哥淪為家賊？


哥哥抱緊妹妹吧…



您瞧姻緣如何呢？

地洞內，公孫綠萼交給楊過一顆絕情丹，這是她所盜取的最後一顆，難怪公孫止會大發雷霆。楊過收下後並不服用，公孫綠萼也猜出他要留給他的姑姑…地洞內有條水道，另一方盡頭驚見一老婆婆，老婆婆聽聞公孫綠萼之名，對她的生辰八字倒瞭如指掌，並知她腰間有一硃砂胎記…原來老婆婆乃公孫止之妻，公孫綠萼的親娘裘千尺。



猜猜他回不回來？

據說當年公孫止背著她與一名婢女私通，她怒殺婢女之後，遭公孫止挑斷手筋腳筋，並將她推入暗無天日的地道。裘千尺其實知道逃出地道的方法，但因無法行動只得忍受至今。她教楊過用一旁的樹皮搓成一條繩子，之後便可利用它爬出洞去…三人爬出地道後置身於一處樹林，往西南方小路回到了後院…



絕情谷地道

大廳裡正在舉行婚事，公孫止見裘千尺未死，毫無悔意，女兒則急忙請他快向母親認錯賠罪，但公孫止卻仍記恨裘千尺殺了他的小桑兒…楊過見他一家爭執不休，拉住姑姑就往外跑。來到前院，他將解藥拿給小龍女，並要她立即服下…後頭裘千尺母女竟遭公孫止踢出門外，這老頭棄元配於不顧，如今又難忘情於小龍女，竟要玉石俱焚殺了眾人。

裘千尺喚楊過湊上去，她附耳告訴他破解公孫止防身術之道，如此陰陽倒錯劍法就不足爲懼。這一回，公孫止可打不過楊過與小龍女了…裘千尺笑他到頭來還不是一場空，公孫止困獸之鬥欲殺了裘千尺，卻反遭裘千尺發出的暗器傷了眼睛…這暗器用的正是地道那株棗樹的子核，眞乃報應啊！



出賣丈夫莫此為甚

裘千尺有感於能重返絕情谷實乃楊過之功，遂決定將女兒許配給他。楊過稱心早有所屬，實非公孫小姐良配，裘千尺不悅問道，不娶她女兒沒關係，倒是情花之毒如何得解？小龍女這才明白，楊過將唯一解藥留給了她。



不知是福是禍呢！

公孫綠萼向母親求情，身上若有解藥就救救恩人吧！裘千尺並非不給，她讓楊過幫她一件事，去取下郭靖、黃蓉首級就奉上解藥。她的大哥，鐵掌幫幫主裘千仞遭郭靖夫婦使了奸計殺害，如今身有殘疾恐報不了仇。楊過原本就要找這兩人報仇，但他怎知裘千尺話中眞僞？爲了取信於楊過，裘千尺乃取出解藥先給他半枚，剩下的半枚，十八日內將首級帶來，自然會給。

楊過原本尙可多活幾日，如今服下半枚絕情丹，反而使情花之毒發作得更快。公孫綠萼還能說什麼？她只能希望楊過小心一點，並於十八日內趕回絕情谷。

楊過決定，還是先把王旗送還給蒙古的忽必烈大王吧！

〈襄陽鏖兵復仇行　俠之大者〉

回到營區，聽聞衛兵說要攻打襄陽城…進入帳內將王旗奉還給大王，並將小龍女介紹與大王認識。忽必烈開口請楊過再幫一個忙，蒙古兵團原以爲圍攻襄陽乃輕易之事，未料半路殺出個郭靖，他在蒙古頗有威名，忽必烈唯恐影響軍心，欲先除之而後快…楊過一聽是郭靖，未待他說完即爽快應允，此去眞乃一舉數得。



您說關係複雜不？

忽必烈原欲派金輪法王相助，但楊過表示只需與姑姑二人就行。這就往營區北方樹林前往襄陽…樹林內見一名婦人哭訴，蒙古兵爲了取樂竟殘害她的小孩，楊過見嬰兒死狀甚慘…前方又見有蒙古兵強搶民女，並打劫過往旅人…楊過氣不過，乃沿途殺了不少蒙古兵…



最好保持命案現場

往東南方小路進入襄陽城不久，城門守衛已開始封城，聽說是奉了郭大俠之令。城內居民風聲鶴唳，人人都在防衛蒙古兵的進攻。有人感嘆襄陽城出了呂文德這種昏官，在這節骨眼竟然躲在官府不敢外出；而更多的居民則慶幸有郭大俠襄助守住城池，他一聽聞蒙古人要攻打襄陽，就義無反顧地趕來，誓與襄陽共進退。連兵器舖老闆都將舖內一干兵刃送給郭大俠，讓守城士兵分配使用，據說是爲郭大俠的精神、情操所感召。



聽得有點兒心動吧？

進得郭靖城內宅邸之後，聽家僕說黃蓉正在房內休息，而郭靖則在大廳商議軍機。大廳內見著郭靖與魯有腳，郭靖表示黃蓉臨盆在即，於房裡暫歇；近因蒙古兵進犯，城內正需人手，他希望楊過能留下來幫忙。適巧士兵帶來呂大帥軍令，郭靖見有公事要辦，叫楊過先去看看黃蓉，晚上希望能與他同眠，



阿伯有這種嗜好？

他要好好與楊過聊聊…楊過則見獵心喜，晚上須得伺機下手。

黃蓉果眞是老蚌生珠，這腹中嬰兒也即將跟楊過一樣，成爲遺腹子…楊過述說石陣事發之後，在一荒谷中療傷，遇到姑姑便一起來了…黃蓉聽聞郭靖要與楊過同眠，當下邀小龍女與她共睡，她不會再要二人分開了。楊過請姑姑放心，他知道怎麼做的。

是夜，郭靖先向楊過解說襄陽目前的危急…他坦言江湖中稱他一聲大俠，實非因武功，而是尊崇他的爲國爲民。他謙稱自己才能有限，但楊過的聰明智慧勝他十倍，將來成就必遠勝於他…他讓楊過牢記「爲國爲民，俠之大者」八字，日後名揚天下，成爲受萬民敬仰的眞正大俠。

楊過聽後答稱，等他「死」後，一定牢記這番話。可憐郭靖沒能聽出話中有話，躺到床上不久就睡沉了…楊過立於床前試探郭靖反應，心底則盤算著，等殺了郭靖之後再去殺黃蓉，諒她一個孕婦濟得何事？大事一成得報父仇，到絕情谷取得解藥之後，便和姑姑回古墓隱居，管他天下是大宋的，還是蒙古人的…



楊過乃抽出懷中匕首，當他手舉過頭時卻又念及，現在殺了他，父仇可以報，情花毒也有解，但是襄陽城的黎民百姓呢？思潮恍若潰堤，楊過腦際旋即浮現樹林中路旁祭子的婦女、遭蒙古大漢欺凌的老人稚女…算了！就讓全天下人快活，自己一人去死吧…爲國爲民，俠之大者…

這一番內心交戰，激促而躁動的鼻息驚動了熟睡中的郭靖，他睜開眼瞧見楊過滿臉通紅，只道是練功走火入魔，立時將他扶至床上，並運功幫助他舒緩氣息…

郭靖如此勞累，何以還運用內力助他呢？郭靖說得可是理所當然，因他是郭靖義弟之子，不助他助誰？楊過低頭提起他爹，郭靖乃舒緩口氣道出，楊康當年投效異族，反來殘殺大宋百姓，他猶自責監督不周。楊過一驚非同小可，此言若果眞事實，自己豈不險些步上父親後塵？郭靖應允待解了圍城之困，再將眞相和盤托出…這一夜，楊過心緒起伏不定，不妨聽他怎麼說再做打算。

隔日一早在黃蓉房內找到小龍女，她質問何以昨夜未曾下手，並提醒時日不多，若是下不了手可由她代勞。楊過表示，還是由他自己伺機而行吧！





郭靖夫婦刻正於大廳之內，因要商議軍機卻遍尋不著武氏兄弟，遂讓楊過將之找回。門外聽家僕指出，他兄弟倆一早就出門，聽說到城外去了…宅前守城衛兵看到武氏兄弟由東城門而行，楊過出示郭靖軍令由此往尋。

進入樹林不遠，瞧見武三通老淚縱橫哭坐途中，楊過記得幼時於破窯見過他的，他正是武氏兄弟的父親。他哭訴兩個兒子爲了郭芙爭得刀劍相向，完全不把老父的規勸放在心上。楊過依言往林子深處去化解這楊兄弟鬩牆，小龍女隨後出現，並跟了上去。



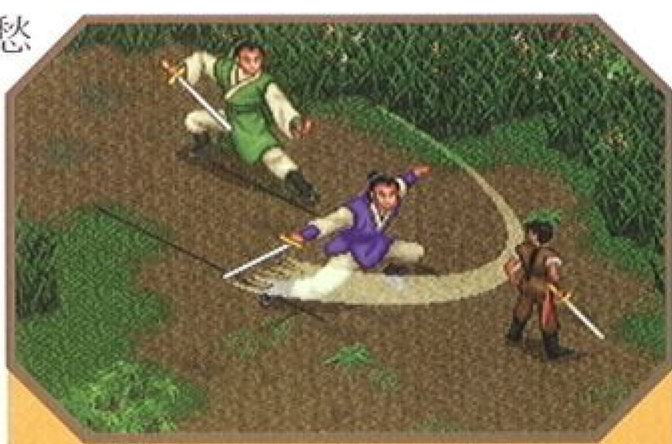
楊過見他兄弟相持不下，遂佯稱郭芙與他親事已定，兄弟倆爭個甚的？武氏兄弟反問，不是要跟他姑姑成親嗎？楊過爲要止息紛爭乃假意言稱，黃蓉說得極是，姑姑既是師父，怎有可能成親呢？此番前來襄陽，待圍城之困得解，就要與郭芙完婚了…楊過那裡知道，這一番話早讓躲在身後的小龍女聽入心扉…



武氏兄弟視楊過爲天大情敵，這會兒又懂得兄弟同心，其利斷金，遂齊將矛頭指向楊過。兄弟倆學藝不精，楊過只有得罪了…武修文眼見追求郭芙無著，當即揮劍意欲自戕，幸得武三通趕抵，射出暗器將劍震落。老子趁機斥責了小子一頓，強敵當前何苦自亂陣腳。兄弟倆這開竅，還是協力助守襄

陽，再找李莫愁報陸立鼎夫婦血仇…

這廂語音方落，那廂果眞出現李莫愁身影，兄弟倆大志未酬，卻先遭她的「冰魄銀針」擊


看起來有點意思哦！



這話說得可真實在

個正著…楊過心想，橫豎自己也沒幾天好活，不如成全他父子三人吧！楊過隨即俯身吸出兄弟倆身中的銀針之毒…

也不知昏迷了幾天，醒來時已躺在郭靖的房內。武三通見楊過醒來，立時跪於床前磕頭謝恩，並稱楊過救了他武氏一家三口。郭靖表示，楊過正因先前所中的情花毒素，才沒讓銀針之毒害了他。郭靖已延請專擅解毒的天竺高僧，明後天抵達時，楊過身中之毒就有解了。他要楊過好好休息，至於小龍女應該是在城裡，他會派人去找她的。



中毒乃兵家常事也

這天夜裡雷雨交加，楊過正要入睡時，郭芙竟闖進房來，不由分說就罵道楊過卑鄙小人。武三通這些天見了她，直祝福她與楊過白頭偕老，楊過白頭偕老，武氏兄弟也對她不理不睬，只道她與楊過有婚約在身。一個女孩子家，叫她日後如見人？



這下惹毛了姑娘家

未待楊過解釋，郭芙接著表示，連他的姑姑也祝福她與楊過，還將寶劍給了郭芙…楊過見了淑女劍也不相信這事，他怪是郭芙偷來的。郭芙一聽氣就湧上，指稱小龍女行止不端，跟全眞教的道士鬼祟，暗通款曲。這還是客氣的，有些事他姑姑做得，她女孩家卻說不得…英雄大會時，她偶經趙、尹兩人窗口，聽聞他們吵架，趙說尹跟小龍女怎樣怎樣，尹卻不抵賴，只要求趙別大聲叫嚷…

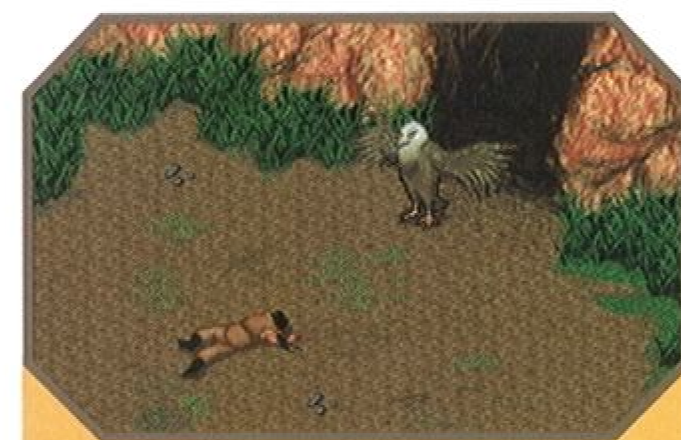
什麼怎樣怎樣？楊過聽後怒不可遏，這等潑娃豈容她滿口胡言？遂狠狠地給了她一巴掌…郭芙自幼驕縱成性，連她爹郭大俠都得畏她三分，這口氣她可嚥得兒，當即揮開淑女劍直刺楊過胸口…


快叫救護車吧…

血流如柱的楊過，強忍著痛跑出城外，他心下決定，此後再不回郭靖那裡了…來至一處斷橋時，終告不支並跌落水中，血染的身軀在水面泛起一陣紅暈，隨即載浮載沉地隨波流去…


試試能憋多久…

隱隱然聞有異聲，楊過強睜開眼睛，但見山洞之前立著一隻大鵰。驚嚇過度加上傷勢嚴重，奄奄一息的楊過旋即又陷入昏厥。


鵰兄肚子不餓吧？


片尾

●第一部完●

心得攻略

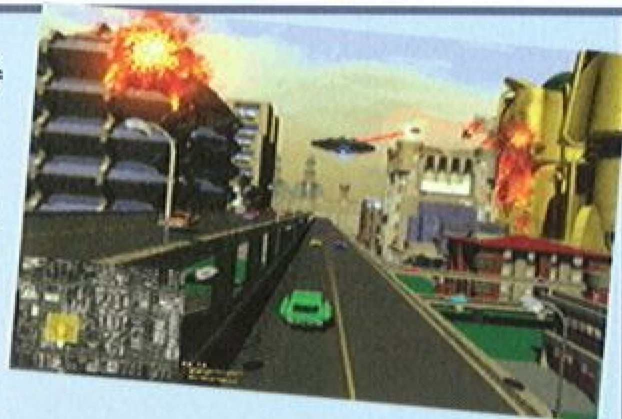
/LCJ

X-COM APOCALYPSE 幽浮啓示錄

前言：

這一次〈幽浮啓示錄〉在操作介面上作了不少的變動，除了回合制的戰鬥部份操作方式與以前大同小異，其他的部份的操作方式都與以前有著當程度的差異，所以玩家最好還是K一下手冊吧！

在戰鬥進行的方式上，這一次共有即時與回合制兩種供玩家選擇。雖然即時戰鬥感覺起來比較刺激，但是如果玩家的硬體配備太舊，畫面將會發生嚴重延遲的情況；而且即時戰鬥的最大缺點，就是極度容易造成人員的傷亡，由於本遊戲的士兵是『練』得愈久愈有價值的，如果人員的傷亡很頻繁，要鍛練出一支鋼鐵勁旅就不容易了。選擇回合制除了可以避免以上的缺點，對於以前玩過〈幽浮〉的玩家來說，還有一個好處，就是上手相當容易；所以本篇心得的戰鬥技巧，主要也是以回合制爲主。



對了，由於筆者的手冊是原文的，所以文中的名辭如果翻譯有誤，還請玩家見諒。

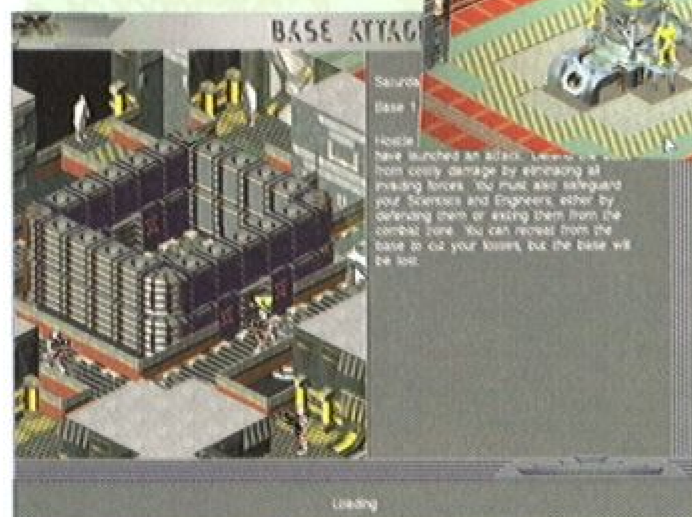
壹 策略篇

一・基地建設

〈幽浮啓示錄〉的實驗室分成了生化實驗室與量子實驗室，其中生化實驗室負責研究與異形生命形態等有關的的科技，量子實驗室則負責研究異形的各種武器裝備與幽浮等科技。由於量子實驗室相較之下比較重要，所以玩家一開始就應再多蓋一間量子實驗室，這樣才能同時研究兩種異形的科技，以加速新武器開發的速度。

在新科技逐漸研發出來後，玩家就可以興建大型的實驗室與工廠，來加快研發與製造的速度。然而這些大型的設施需要用到四格的空間，所以玩家除了應該加蓋新的基地外，也應該在舊的基地預留

空間，才有地方蓋大型的量子實驗室。所有的建築物都只能蓋在有走廊的地方，這一點千萬別忘了！

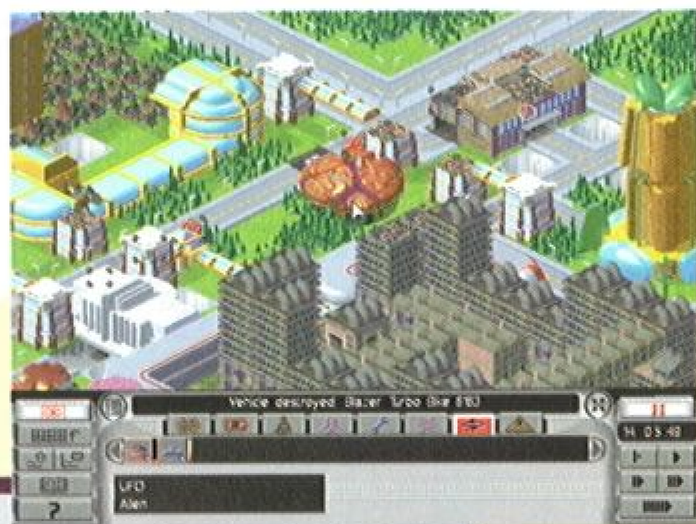


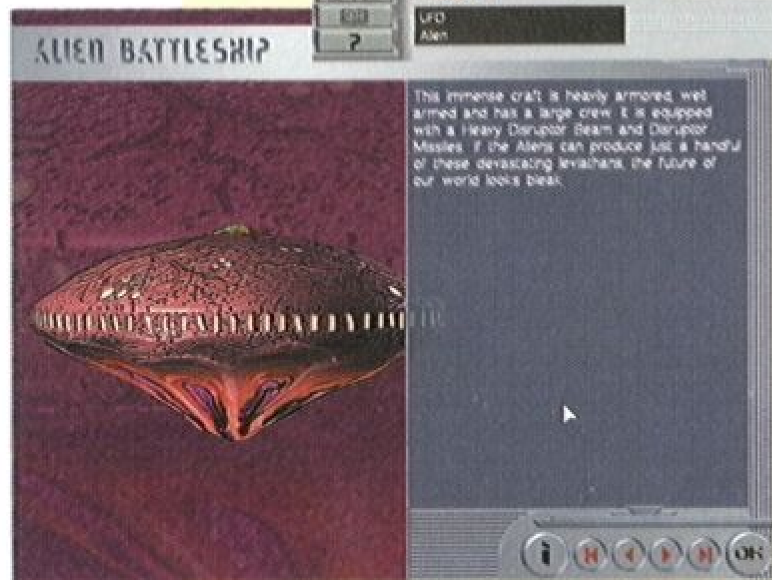
新基地應該先蓋哪種建築物呢？跟據筆者的觀察，敵人最喜歡在我方新基地都還沒有人進駐之前，就派人來突擊，這樣就可以兵不血刃地將基地摧毀。為了避免在這種情況下損失慘重，可以先蓋上起居室，等到把部份人員派駐進去後，接下來可以馬上進行其他設施的興建，這樣就不怕敵人來突擊了。

二・空戰要訣

玩家一開始進入遊戲的時候，所用的視角的是畫面美美的『等比例視角』（Isometric Map View）；不過這個畫面只有好看而已，實際的作用不大，而且要從這個畫面點出正確的位置並不容易。為了方便以後追擊幽浮，筆者建議您選擇『俯視圖視角』（Overhead Map View），這樣比較容易正確地選取建築物或被擊落的幽浮。

雖然在城市中偶爾會出現一些敵人的車輛，但是我們最主要的目標只有幽浮。幽浮一次出現的數量往往在四、五艘左右，只有在母艦、戰艦出現時，才會只出現一艘。由於幽浮有時候飛得很接近，要直接在畫面上點取並不容易，因此玩家可以選擇Attack Hostile Unit，在電腦要求選擇目標時，切換到Hostile Vehicles Tab，這樣就可以順利選到要攻擊的對象了。





與幽浮作戰時，飛機數量是影響勝負的一大關鍵因素。雖然我方的飛機一對一單挑通常不會是敵人的對手，但是只要發揮數量上的優勢，就算是猛虎也難敵猴群的！筆者就常常一次十幾架的Hawk Air Warrior將異形的戰艦打下來；只可惜這種飛機無法進入異形所在的次元，否則筆者老早就破關了。在我方還無法自行製造Dimension Probe以外的新型戰機之前，只能購買其他組織生產飛機與車輛來對付敵人。雖然Stormdog與Wolfhound APC兩種載具不但便宜，而且防禦力及結構體也較一般的飛機優秀，但是最大的缺點就是速度太慢，根本無法追上要逃脫的幽浮；基於這一點，筆者建議您還是應該以飛機作為攔截幽浮的主力。

在飛機當中，Phoenix Hovercar價格低廉而且加速快，在早期相當地好用，缺點就是只要挨了敵人幾發飛彈，就會被摧毀了。Hawk Air Warrior能夠裝備幽浮的護盾與武器，而且相當耐打，是能買到的飛機中最佳的，但是一架就要價十萬左右，沒錢是買不起的；不過話雖回來，要是您有十幾架武器與護盾都一流的Hawk Air Warrior，根本就不用擔心幽浮來襲了！至於其他可以買到的飛機，相較之下並沒有上述兩種來得好，所以筆者並不推薦用來追擊幽浮。

在指派飛機的時候，可以先按住Ctrl鍵，然後用滑鼠右鍵點選所要派出的飛機，這樣可以一次同時派出多架飛機追擊一個目標。雖然『人海戰術』是對付幽浮的最好方法，不過也存在一個缺點，就是很容易就將一些防禦能力較差的幽浮直接摧毀了。攻擊幽浮的目的之一，當然是要避免它們破壞城市的建築物，但是最主要的目的，還是要取得幽浮上面的裝備，以研究新的戰機與武器。要取得幽浮上面的裝備，必須將它們運回來才可以，直接摧毀就什麼都拿不到了！因此對於一些較弱的幽浮，如運兵艦、偵察機、探測機等，圍攻它們的戰機數目就要少一點，以免將這些幽浮打個粉碎了。不過當我們研究出該型幽浮的資料後，就可以在空戰中直接將它們摧毀，以省下出地面任務的時間。





幽浮殘骸對我們研發新型戰機有重大的影響，筆者就曾經因爲缺了第三型的幽浮，結果打了好幾個月，都一直無法開發新飛機。以下就教各位辨識幽浮種類的方法：只要是玩家有研究過的幽浮，Hostile Vehicles Tab上面就會標示出該種幽浮的種類，如快速攻擊艦、戰艦、母艦等；如果還沒有研究過的幽浮，資料就會只標示UFO。由於每一種幽浮的種類對我們來說都很重要，所以只要發現有新的幽浮出現，就要想辦法將它擊落。在幽浮墜地之後，玩家必須派有貨艙的飛機才能將殘骸運回來；而且如果幽浮上面還有活著的異形，那麼玩家還必須派人進行戰鬥任務，獲勝之後才能取回幽浮上的物品。

表一：X-COM飛機及車輛的資料

	結構	裝甲	極速	加速	重量
Phoenix Hovercar	70	24	12	4	960
Hoverbike	25	6	14	4	235
Valkyrie Interceptor	280	36	13	2	3340
Hawk Air Warrior	460	46	14	2	5450
Stormdog	45	18	4	1	525
Wolfhound APC	550	168	6	1	1165
Blazer Turbo Bike	20	6	7	1	120
Griffon AFV	700	192	7	1	2050
Dimension Probe	80	40	19	6	800
Biotrans	600	47	15	3	2480
Explorer	400	50	16	4	3000
Retaliator	450	66	15	5	3400
Annihilator	700	78	18	7	4000

表一是我方所能購買與製造的飛機及車輛的資料表，玩家可以比較一下它們之間的優劣，表二則是我方所能研發與製造的飛機武器。筆者覺得Beam類的武器雖然命中率不佳，但是不用再裝填任何彈藥，所以比較好用。

表二：X-COM可以製造的飛機用武器資料

	重量	殺傷力	射程	命中率
Light Disruptor Beam	50	20	150	50
Medium Disruptor Beam	90	40	300	60
Heavy Disruptor Beam	130	80	600	70
Disruptor Bomb Launcher	120	94	450	82
Stasis Bomb Launcher	130	0	250	80
Disruptor Multi-Bomb Launcher	180	98	250	12

三·科技研發

科技研發一向是〈幽浮〉系列的重頭戲，在本遊戲中當然也不例外。表三是重要科技的研發表，由於本遊戲的科技往往以單項而沒有系統的方式呈現，所以筆者只能盡力釐清它們之間的的關係，如有謬誤之處，還請見諒。

表三：科技研發表

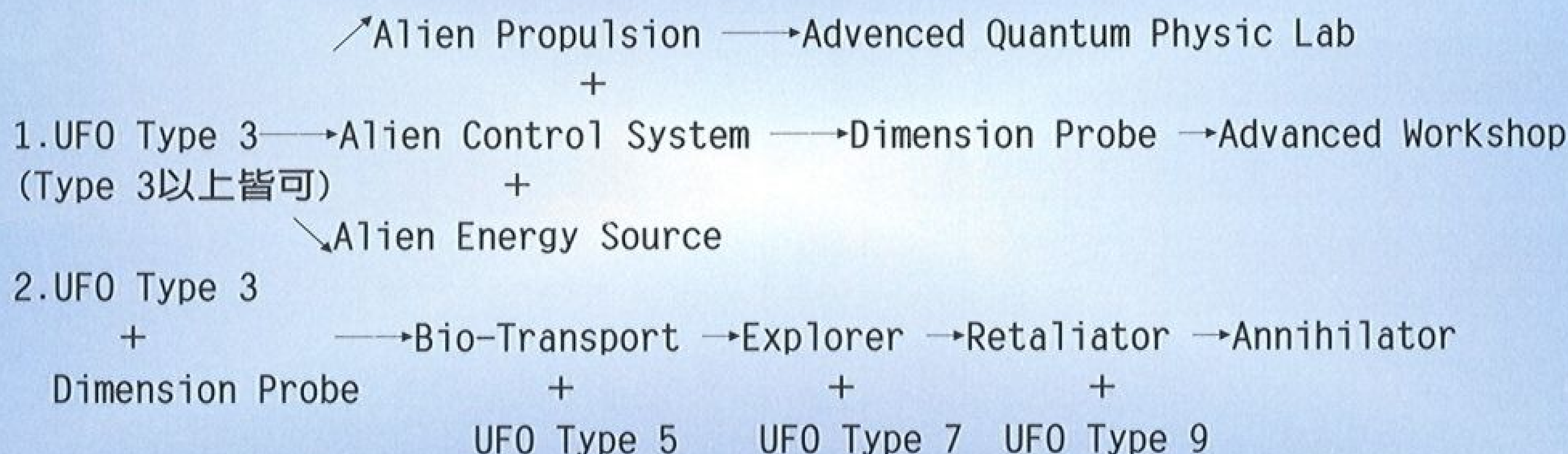
生化武器

1.活的異形 → The Alien Gentic Structure → Alien Life Cycle
↘Biogical Warfare
2.Biogical Warfare → Toxingun + Toxin Type A
+ Alien Life Cycle → Toxin Type B
3.Micronoid → The Real Alien Threat
+ Toxin Type B → Toxin Type C
4.Queenspawn → Queenspwn Autopsy
↘Alien Gas (Alien Gas Grendade)

飛機武器與人員護甲

1.Light Disruptor Beam → Medium Disruptor Beam → Small Disruptor Shield
↘Advanced Security Station
2.Small Disruptor Shield → Disruptor Armor
3.Disruptor Inversion Bomb → X-COM Advanced Control System
4.Heavy Disruptor Beam → Large Disruptor Shield

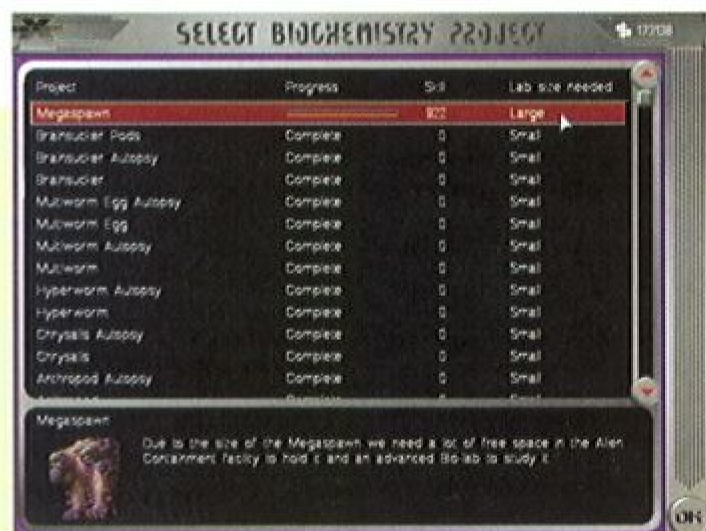
新型飛機與研究室



異形基地

1.進入次元之門後→The Alien Dimension →Alien Building →Sleeping Chamber →Food Chamber →Alien Farm →Maintenance Factory →Incubator → Control Chamber →Spawning Chamber →Organic Factory →Megapod Chamber → Dimension Gate Grenerator.

＊異形基地的研究，是要摧毀目前研究出的建築物後，才能研究下一棟建築物！



〈幽浮啓示錄〉最大的特點，就是多數的武器裝備，都要從戰鬥中取得才能進行研究，而且每一樣物品的研究時間長短不一。在所有的裝備當中，護盾（Personal Disruptor Shield）可以增加人員的防護能力，是一定要早點研究出來的。至於隱形裝置（Personal Cloaking Field）的效果並不好，而且研究所需的時間超級長，玩家可以不用急著研究。

飛機用的護盾與人員的新裝甲，可以有效降低我方的損失，對戰鬥大有助益；Toxingun則是對付異形的最佳選擇，這幾項科技應該都列爲優先研發的項目。

四．人員選用

在基地選項中的第一個，就是聘用與解僱人員，所以我們現在就來談一談人員的選用吧！由於每一個科學家與工程師都有技能點數，所以我們當然要逐步選進技能點數高的，把較差的人給淘汰出去；然而當工廠與實驗室的數量大幅增加後，可能會發生人手不足的情況，這時只要是人就可以選用，把缺額填滿最重要！爲了增快研發的速度，把精英份子齊聚一堂，是必要的作法；至於其他能力較差的人，可以讓他們研究較不重要的科技。

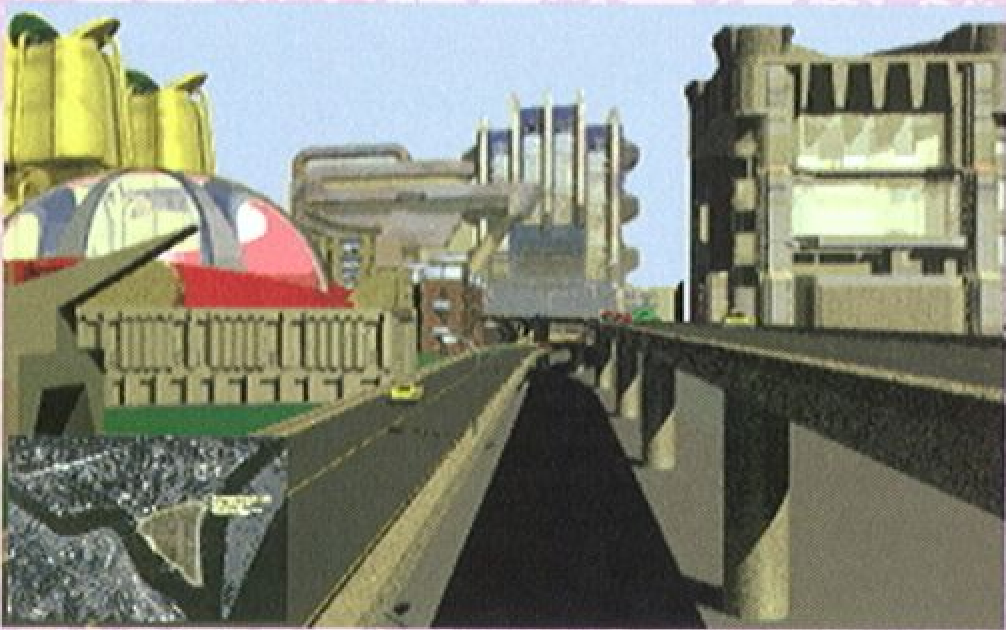


戰鬥人員的選用，也是相當重要的事。在選兵的時候，應該儘可能選力量值與Psi能力高的人。力量值影響人員的負重能力與手榴彈的投擲距離，是早期相當重要的屬性，影響人員移動距離的最大因素，通常是身上的裝甲與負重的情況；一個負重過重的人，每次移動所需的時間較多，距離也就較短了，這在戰鬥中並不是一件好事。要降低一個人的負重情況，玩家除了可以改採較輕的裝甲外，也應視兵員的力量值，給他們攜帶適當的武器。

Psi能力很難從戰鬥中提升，如果要訓練，又得花上很長的時間，如果士兵本身的Psi能就不錯，可以節省一段訓練的時間。雖然Psi不像一代那麼好用了，但是爲了避免士兵被敵人控制，Psi防禦力還是不可以太低。

人員的戰鬥能力除了可以在戰鬥中成長，也可以藉由在基地的訓練而成長；筆者覺得射擊的準確度經由實戰提升比較快，力量的提升則是由基地訓練較快。爲了加快與異形戰鬥的速度，可以挑出六

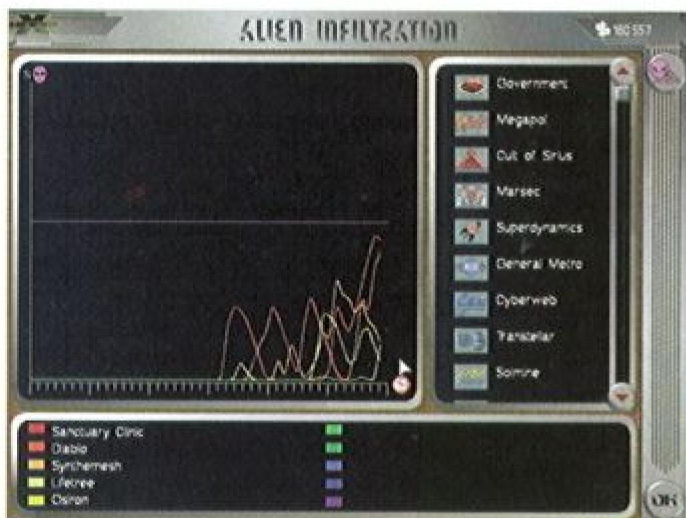
個力量值較高的人，讓他們常常出任務，不久就能將他們訓練成一支勁旅了。至於其他的人員與新兵，則可以讓他們長期在基地接受戰鬥訓練，提升戰鬥屬性，以隨時替補受傷的人員。



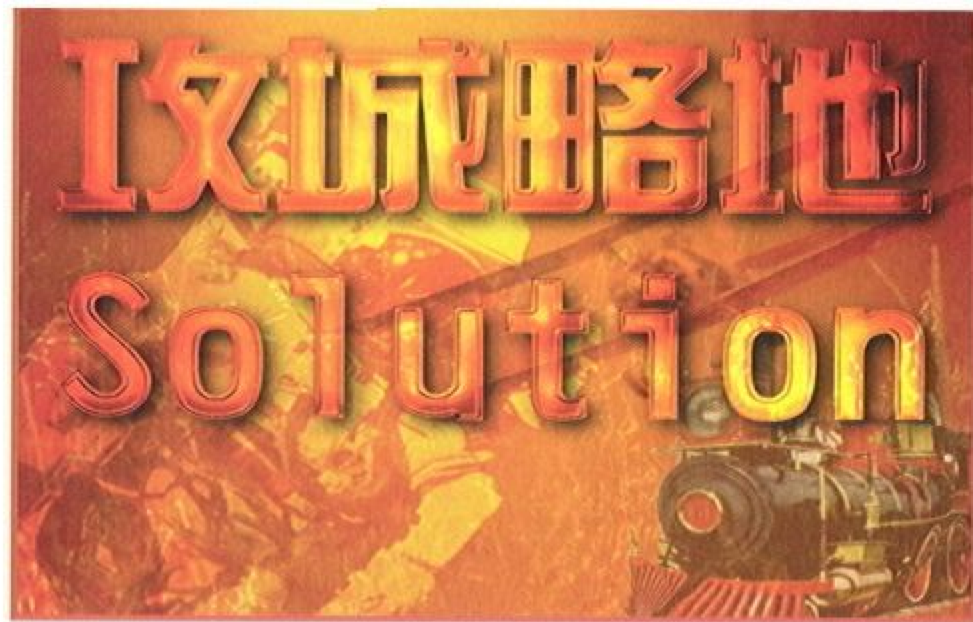
我們在召募士兵的時候，除了可以選用一般的人類外，還可選用機器人（Android）；這些機器人外表最大的特徵，就是一看便知它不是一般的人類。機器人最大的優點是不怕Psi攻擊（但是也完全沒有Psi作戰能力），它們一開始的各種戰鬥能力，都比人類高上一大截，所以用來應急是最好的。不過它們最大的缺點，是無法提升各種屬性，即使它們參加了上百次的戰鬥，能力一點也不會增加。由於這個缺點，筆者還是比較喜歡用人類，這樣『練』起來才會有成就感。

五．外交關係

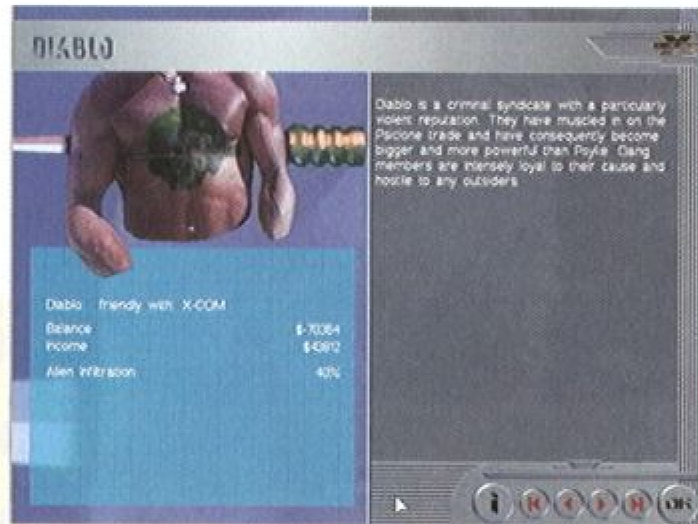
隨著時間的流逝，會有愈來愈多的組織對我們不滿。通常這些組織如果未完全被異形控制，那麼她們通常會向我方勒索金錢，以作為改善關係的條件。一般來說，除了Cult of Sirius以外的組織來要錢，筆者都會給她們；因為這樣可以省掉一些不必要的戰鬥，否則要是三天兩天就有人來偷襲基地，保證您會煩得受不了！



對於一些被異形控制的組織，玩家可以派人進行突擊，或者用飛機直接攻擊她們的建築物；不過這兩種方法，都不能完全使該組織消失。突擊建築物除了可以練兵，還能擄獲武器，對分數計算有些幫助，所以玩家無聊時可以做一做；至於摧毀建築物，不但敵人會在兩、三天之內就重建完成，而且還會因為城市建築物被破壞，使我方遭到嚴重扣分，是一項絕對不要採取的行動！



在所有的組織當中，Marsec與Transtellar是玩家最好別得罪的兩個組織。Marsec生產很多的武器裝備與飛機，一旦得罪她，很多東西都會買不到！Transtellar則是負責城市的交通與運輸系統，得罪她之後，玩家不但無法在基地間傳送物品，而且新的雇員都得用走路的方式來基地報到！至於黑幫當中，Diablo與Psyke是兩個死對頭，玩家可以利用『敵人的敵人是朋友』的原則，來取得其中一方的結盟，不過沒有很明顯的好處就是了。



如果您真的與Transtellar關係破裂，但是想把剛擄獲的異形送到其他基地研究時，那該怎麼辦？此時只要把從戰場上返回途中的飛機，直接指定到所要去的基地，那麼異形就會被送到該基地中的收容室。至於基地間其他物品的運送，還是等您和Transtellar的關係修復再說吧！

六．財務問題

我方的資金來源早期主要都是靠政府與議會提供的，然而他們提供的金額相當有限，不足支應我們擴張所需，所以還要想些辦法來生財。藉由戰鬥取得戰利品，然後加以賣出，是籌措財源最有效的方法，不過要賣出異形的武器裝備之前，我方必須先研究該物品，否則會賣不到錢。





至於透過我方自行生產武器裝備加以賣出，雖然也是一個不錯的生財之

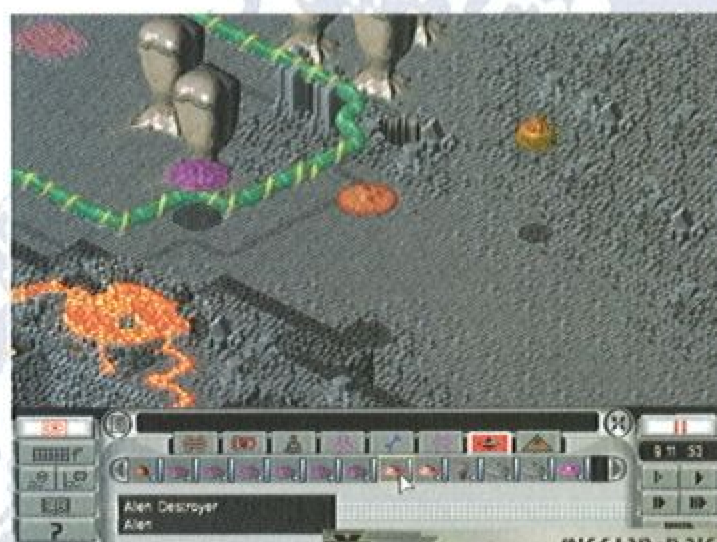
道，但是獲利不會像賣戰利品一樣豐厚。在我方所能生產的物品當中，比較生產的效益之後，Toxigun B-Clip是賺錢比較快的一項，而其他的產品就不盡理想了。

其實在早期如果多突擊Cult of Sirius或一些黑幫，往往能擄獲Psiclone這一項違禁品，由於它的售價大約是四千五百左右，對於早期的財政不無小補。

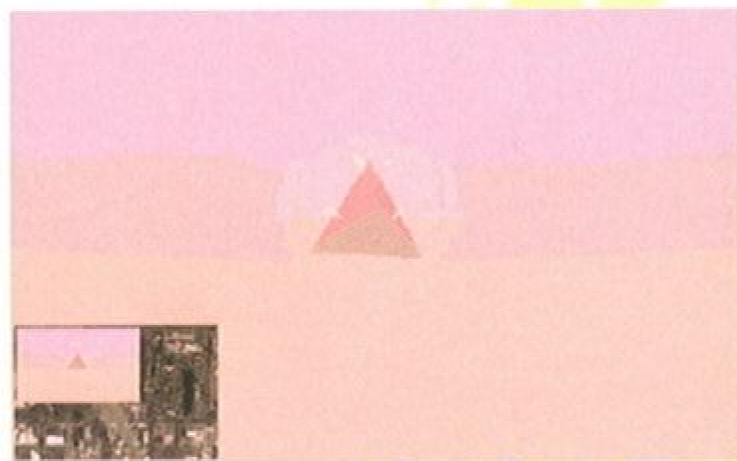
貳 戰術篇

一・出任務的原則

筆者覺得〈幽浮啓示錄〉最大的敗筆，就是戰鬥任務的次數過於頻繁，已經多到氾濫的地步了。除非您很喜歡參與戰鬥，否則筆者建議您選擇性地出任務，以免被一些不必要的時間浪費。要減少出任務的次數，但是又要讓遊戲的進行不會受到重大的影響，那麼首先就必須能夠判斷任務的重要性與難度。



本遊戲任務進行的地點相當多，但是並非所有的任務都很重要。根據筆者的觀察，企業的總部是最具重要性的任務，一旦玩家跳過這種任務，該集團可能很快就會被異形所控制了。除了企業總部的任務外，其他地點的任務對遊戲的影響都不顯著，所以玩家大可選一些容易且快速的任務來進行。一般而言，建築物的Level數愈低，玩家所需搜尋的時間愈短，所浪費的時間也愈少；符合這些條件的地點，通常是Level在四以下的建築物，如學校、公寓、豪華公寓、警察局等，如果玩家要輕鬆賺到分數，這些地方最理想了。至於貧民窟、倉庫等Level數高達八以上的地點，如果玩家想要找出躲在某地的異形，將要浪費不少的時間，所以除非您很喜歡『練功』，否則筆者建議您不妨跳過這些任務，把省下來的時間用來睡午覺也好。



戰鬥任務除了一般建築物與XCOM的基地外，還有一種，就是玩家派人到幽浮墜落的地點進行任務，以奪取幽浮上的科技；這種任務只有在第三型（TYPE 3）以上的幽浮才會出現，玩家只要完成任務，就可以取得該幽浮上的裝備來進行研究。由於這些幽浮的任務對於科技的研發具有重大的影響，所以對於每一型的幽浮，玩家最少一定要出一次的任務，以免科技的發展因而受阻。只要取得所有幽浮的科技，這一種的任務要不要進行，就隨您高興了。依筆者個人的習慣，通常不太喜歡出異形母艦或戰艦的任務；雖然這種任務的收穫相當豐碩，但是如果有隱形的異形用傳送裝置躲起來，保證會讓您找得想放棄整個任務。

二・人數與武裝

有任務出現後，接下來的問題，是派多少的人員進行任務比較適當呢？根據筆者的經驗，建築物或幽浮Level在四以下的任務，派六個人進行任務，可以減少浪費在移動人員上的時間，而且也可以讓多數的人都有充份的機會可以『練功』。至於Level在八層以上的建築物或是大型幽浮，由於搜尋敵人相當地不便，要是能夠一次派出十二個人出任務，可以比較有效地將敵人找出來。至於人員的編組，筆者覺得三人或四人一隊是不錯的選擇，人數太多反而容易在移動時造成壅塞的情況。



由於我方人員的射擊準確性一開始都很差，所以玩家應該選用一些射速較快的武器，以Autoshot進行攻擊，利用『亂槍打鳥』的方式，來彌補準確度的不足；雖然這些射速快的武器準確性都很差，但是在近距離攻擊的時候，只要能夠多射幾次，命中的機會自然會提高。在早期可以選購的武器當中，M4000機槍的射速是最快的，雖然它的準確度與殺傷力都不盡理想，但是在近戰時的效果還算不錯，應此可以讓多數人員都裝備它；相反地，雷射狙擊槍雖然準確度很高，但是射速太慢，一個回合打不了幾發，很難一次就將敵人殺死，所以筆者並不太喜歡用它。至於



其他可以買到的武器，在射速與威力方面各有優劣，玩家就自己斟酌吧！對了，其實Heavy Launcher是一項滿好用的武器，可惜發射器與飛彈的重量太重，得要力量（Strength）很強的人才能有效地使用它。

到了玩家可以自行製造武器以後，筆者建議您採用以下的裝備：每一小隊至少有一人



拿Devastator Cannon，負責開路與搜索異形；另外在小隊中還要有人拿Toxigun，用來射殺身上有護盾的異形。Toxigun是本遊戲最好用的武器之一，它不但射速快，而且對異形很有殺傷力；不過缺點就是對同屬於人類的敵人效果不佳，而且它也不能拿來摧毀牆壁或門板，所以小隊中還是得要有人拿Devastator Cannon之類的破壞性武器才行。

表四是武器裝備表，對於筆者未詳加介紹的武器，玩家也可以查看是否有您所中意的。

表四：X-COM人員武器裝備的資料

	重量	命中率	射速	射程	威力
AP Grenade	2	—	—	—	56
Stun Grenade	2	—	—	—	80
Smoke Grenade	2	—	—	—	90
Proximity Mine	3	—	—	—	75
High Explosive	14	—	—	—	120
Lawpistol	3	45	55	43	—
Lawpistol Clip	1	—	—	—	24
M4000 Mechine Gun	7	30	83	56	—
Mechine Gun Clip	1	—	—	—	21
Laser Sniper Gun	6	95	23	75	—
Laser Pod	1	—	—	—	28
Auto Cannon	10	40	29	56	—
Auto Cannon AP Clip	2	—	—	—	40
Auto Cannon HE Clip	2	—	—	—	33
Auto Cannon IN Clip	2	—	—	—	37
Plasma Gun	5	55	33	56	—
Plasma Pod	1	—	—	—	35
Heavy Launcher	9	10	12	75	—
HE Missle	4	—	—	—	90
IN Missle	4	—	—	—	90
MiniLauncher	5	30	15	37	—
HE Missle	2	—	—	—	40
IN Missle	2	—	—	—	40
Stun Grapple	6	75	22	6	90
Alien Gas Grenade	2	—	—	—	80
Toxigun	5	40	125	50	—
A-Clip	1	—	—	—	50
B-Clip	1	—	—	—	65
C-Clip	1	—	—	—	85
Mind Bender	3	—	—	—	—
Disruptor Gun	5	30	31	50	42
Devastator Cannon	8	75	25	62	70
Boomeroid	3	—	—	—	70
Power Sword	4	95	28	2	75
Brainsucker Launcher	9	10	15	31	—
Entropy Launcher	10	100	10	75	—
Entropy Pod	2	—	—	—	18
Dimension Missile Launcher	12	85	10	87	—
Dimension Missile	4	—	—	—	110
Vortex Mine	4	—	—	—	150
Personal Disruptor Shield	4	—	—	—	—
Personal Teleporter	8	—	—	—	—
Personal Cloaking Field	6	—	—	—	—
Medi-kit	3	—	—	—	—
Motion Scanner	2	—	—	—	—
Incendiary Grenade	1	—	—	—	80
Psiclone	6	—	—	—	—

三．新兵訓練

〈幽浮啓示錄〉最不同於以往的地方之一，就是提供玩家突擊其他組織建築物（Raid Building）的功能；利用這個設計，玩家可以在遭遇異形之前，就好好先將手上的菜鳥兵加以訓練一番了。

由於突擊建築物會被視爲宣戰的行爲，因此玩家最好只突擊Cult of Sirius的建築物。選擇Cult of Sirius最大的好處，就是她們的建築物雖然有四個Level，但是通常都只用到兩層，而且除了建築物的房間很少外，敵人也都很集中，正是我們練兵的絕佳場所；反正該組織遲早都會落入異形的手，早一點對它宣戰也無所謂了。

在玩家第一次出調查異形的任務時，就有可能會遇到Brainsuck之類的敵人，如果能在之前就將士兵好好操練過，與異形對戰的損傷就會降低許多。所以在遊戲一開始後，玩家就可以馬



上爲人員進行裝備，然後就用飛機把他們送到Cult of Sirius在各地的教會，進行『移地訓練』。在城市畫面用『四倍速』的速度來進行遊戲，可以在異形出現之前，有足夠的時間操練兵員，而且也不會讓遊戲進行的速度變得很慢。至於在Cult of Sirius教堂操練新兵的次數，以多少次爲宜呢？當然是多多益善了！不過要是您覺得這樣作很煩，那麼兩、三次起碼需要吧？否則要如何把菜鳥練成一

兵呢？

四・小心推進

這一次的人員移動方式，多了『跑步』一項選擇。跑步前進雖然會消耗人員的精力，但是可以大幅提升人員的移動範圍，讓我們能縮短與敵人的距離，增加武器的命中率，因此以後就都採用這種方式移動吧！

由於敵人通常都會找尋良好的掩蔽，使得搜索變得更加困難與危險，所以人員的推進也要格外小心。通常在一般房屋的任務當中，牆壁會構成人員移動的障礙，使得人員必須要繞一段路才能出房間；一旦在玩家開發出分裂槍之類的武器之後，就可以將薄薄的牆壁打通，增快移動的速度。



如果要能迅速穿越各樓層，飛行裝是絕對少不了的；然而本遊戲的人員裝甲，似乎只有Marsec所產的才有飛行能力，可是該種裝甲的防禦效果是最差的。為了克服這項缺點，玩家可以把士兵的頭部及四肢的裝甲改用XCOM所研發出來的裝甲，只有身體部分的裝甲保留Marsec製造的；這樣不但可以提高防護效果，而且也兼具了飛行的能力。

雖然飛行裝對快速移動人員有很大的幫助，但是比起『傳送器』可就差得多了。傳送器每次使用大約要消耗該人員一半的Time Unit，但是可以把人員傳送到任何他所能移動到的地點，如果該人員有穿飛行裝，把他傳送到半空中也是可以的。有了這一項好用的裝備後，玩家可以在每個人員的手上都放上一個傳送器，然後每個小隊都可以先派一個人用傳送器四處索敵，一旦發現敵人，就把拿Toxigun的人傳送過來，這樣要解決敵人就容易多了。表五附上人員的裝甲資料，以供玩家參考。

表五：X-COM人員裝甲的資料

	Megapol	Marsec	X-COM
Leg Armor	12/42	6/36	2/65
Body Armor	14/45	12/35	2/75
Right Arm Armor	10/38	5/32	1/65
Left Arm Armor	10/38	5/32	1/65
Helmet	9/44	4/38	1/75

＊在表中 xx/yy 的數字，前面的數字代表裝甲的重量，後面的數字代表裝甲的防護效果。

五・手榴彈與二次爆炸



手榴彈可以說是玩家最好的朋友；不管您的手下是菜鳥或指揮官，隨時都有可能要用到它。雖然手榴彈的種類有很多，但是只要用滑鼠右鍵點選手上的手榴彈，不管是那一種都會在丟出後馬上爆炸。由於多數的手榴彈作用都差不多，所以筆者以下只介紹兩種比較特殊的手榴彈。

Proximity Mine是一種類似詭雷的手榴彈，只要有人進入它作用的範圍，就會自動引爆；由於它的爆炸威力不小，因此用滑鼠右鍵點選來直接投擲，效果也是相當不錯的。Boomeroid則是一種很有趣的武器，玩家在設定它的作用範圍後丟出，只要有人在它的範圍內移動，它就會追過去，然後爆炸；由於它不會分辨敵我，所以玩家要小心自己人，千萬別被炸到了。



關於手榴彈還有一點要提的，就是『二次爆炸』。通常手榴彈的作用是用來炸傷目標區的生物，但是在爆炸範圍的地面上，如果有武器裝備，那這些東西就會一併被炸毀；如果目標區有一些本身會爆炸的物體，如飛彈、手榴彈或某些物品，那麼將會發生第二次，甚至第三次以上的爆炸。這種連續爆炸除了會將目標區多數的武器裝備炸毀，也可能會波及原本意料之外的地區。利用連續爆炸的特性，玩家可以對Popper這種異形（淺藍色，會像狗一樣衝過來，然後自爆）投擲手榴彈，然後藉由引發的連續爆炸將一些異形全部炸死；不過唯一缺點，就是些牠們的武器裝備也得跟這些異形一起陪葬了。

六・實戰技巧

一開始我方的人員能力都很差，因此除了應該先到Cult of Sirius教會加以訓練外，也應該以手榴彈作為主要的武器，以彌補槍類武器射擊準度不佳的缺點。雖然暈眩手榴彈對敵人沒有殺傷力，但

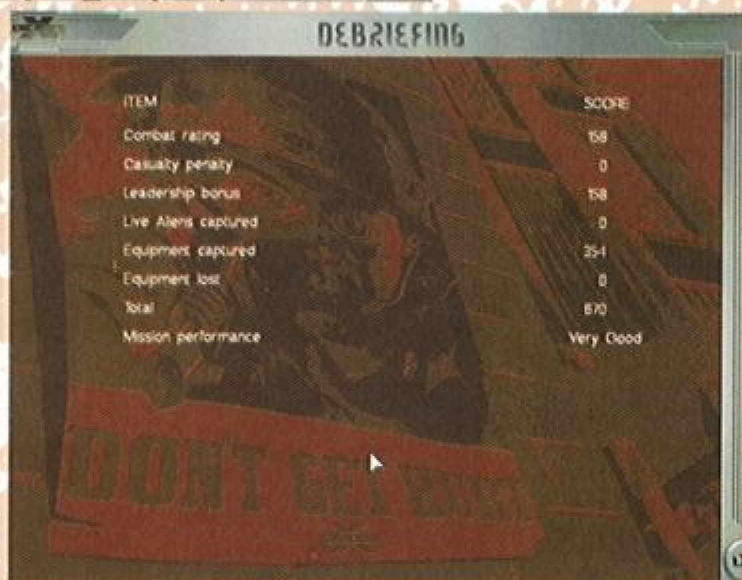


是可以讓敵人在數回合內失去移動能力，所以在早期還是相當好用的；不過到了中後期的異形，防禦的能力似乎變強，必須一次丟很多顆暈眩彈，才能將牠們炸昏。

打從玩家第一次遭遇到異形，Brainsucker就有可能會出現。由於這種異形的移動速度奇快，而且被牠咬中的人大多會變成異形，玩家千萬不可大意；還好只要一槍就可以把牠幹掉，所以玩家在回合結束前，最好讓一些人保留自動射擊的點數，這樣才可以防止Brainsucker的突擊。『明槍易躲，暗箭難防』，其實已經被我方發現的Brainsucker是很容易對付的，最可怕的情況，是當手拿Brainsucker Launcher的異形死掉後，牠身上剩下的Brainsucker Pod，不知何時又會變成Brainsucker，從地上一躍而起，再度發動攻擊。如果要避免這種不確定性，可以丟一發手榴彈，把牠們一次炸個粉碎。

除了Brainsucker之外，Multiworm也是一個相當令人頭痛的對手。Multiworm不但皮厚耐打，打死後牠還會分裂出好幾隻Hyperworms，這時候如果玩家還繼續對這些Hyperworms攻擊，牠們除了會馬上分頭逃竄，甚至還有可能轉而攻擊您的士兵！爲了不讓Hyperworms有脫逃的機會，玩家在打死Multiworm時，應該馬上投一枚手榴彈到Multiworm原本所在的地方，這樣Hyperworms就會被炸死在當場了。



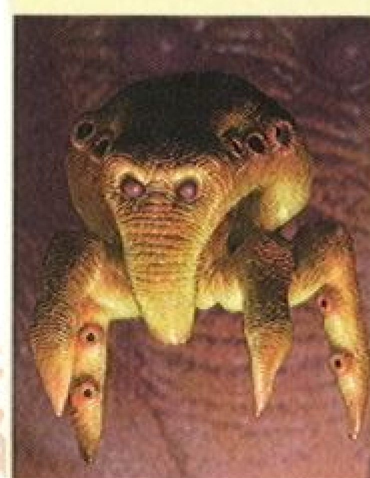


通常在遊戲進行幾週後，部分異形就會帶著防護盾（Personal Disruptor Shield）出現了。帶著護盾的敵人，如果是被一般的武器擊中，那麼將可以看到他身上發出紫色的光後將子彈擋掉，但是護盾也會隨著被攻擊的次數而減弱，最後甚至完全消失。由於護盾除了可以賣到不少錢，而且對保護人員有很大的幫助，所以一定要想辦法取得，這樣我方才有機會研發。還好Toxigun可以不破壞護盾而穿入異形體內，所以玩家可以用這種武器來取得護盾；雖然用暈眩彈炸昏異形也可以，不過一次要投很多顆才行。爲了儘量取得多一點的護盾，一旦發現異形身上會反射武器，就馬上改用Toxigun來對付牠！

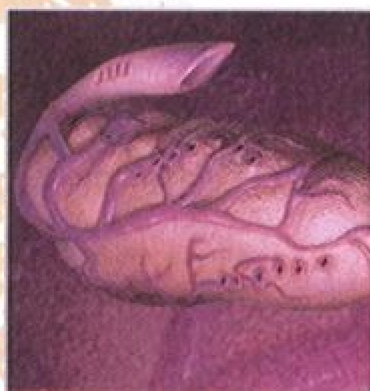
參 異形篇

一·異形介紹

本遊戲中主要的異形大約有十三種，以下就針對牠們的外形與特性加以介紹。



1.Brainsucker：看起來像是金黃色的小球，雖然只要一槍就能解決牠，但是移動的速度奇快，一旦被牠咬中的人，有很高的機率會變成異形。牠最可怕的地方，是可以經由武器發射出來，而且隨時有孵化的可能，真是令人防不勝防。



2.Multiworm Egg：紫色的蛋狀物，似乎不會移動，但是會發出像光線般的武器來攻擊，所以不要忽略牠的存在。



3.Multiworm：綠色為主，夾雜一些斑點的中型蟲，是最討人厭的對手之一。牠的移動速度中等，會發出光線攻擊，而且相當耐打。最可怕的地方，在於牠被打死後，會分裂成四隻立刻具有移動力的Hyperworms！這時應該馬上用手榴彈炸死Hyperworms，以免遭到攻擊。



4.Hyperworms：粉紅色的小蟲，移動速度奇快，可移動的距離超遠，雖然只用口咬攻擊，但是如果連續被咬中，也可能當場斃命。還好只要一槍就可以解決牠。



5.Chrysalis：黃色的中型蛋，不會動也沒有攻擊能力，拿來練練槍法是不錯的選擇。



6.Anthroppd：藍色的士兵，是最常見的異形之一。雖然沒有飛行的能力，但是會使用各種武器，及包括護盾、隱身裝置在內的各種裝備。



7.Psimorph：綠色的大型異形，長得很像填充娃娃。光看名字，就知道牠是以Psi能力見長的異形，除此之外，似乎沒有其他的攻擊能力。



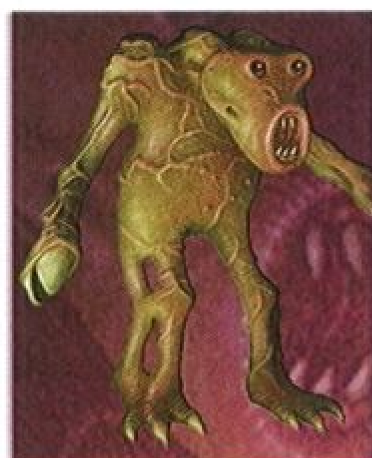
8.Spitter：紫色的異形，看起來像是沒有頭的人。雖然會發射光線攻擊，但是不會使用其他武器與裝備，所以可以拿來練槍法。



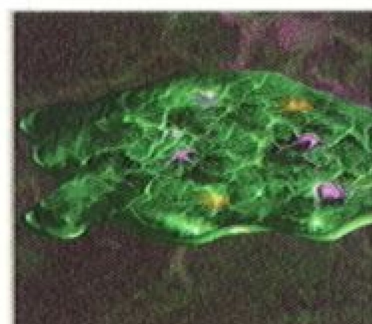
9.Megaspawn：橘黃色的大型異形，一看就知道是機械獸。牠可以說是最強的異形，一手是光線槍，一手是飛彈，夠嚇人吧？有時在大型幽浮中，必須走到很近的距離才能看到牠。



10.Popper：淺藍色長得像狗，可以奔跑很長的距離，然後爆炸。玩家可以視需要，使用一般的武器解決牠，或是對牠投擲手榴彈以引發連串爆炸。



11.Skeletoid：黃色的異形士兵。除了會飛行外，還能使用各種武器與裝備。如果用傳送器躲起來，要找到牠可不容易。



12.Mironoid：綠色癱在地上的異形。會爬行而且有很強的Psi能力，牠的活體對研究很有重要性。



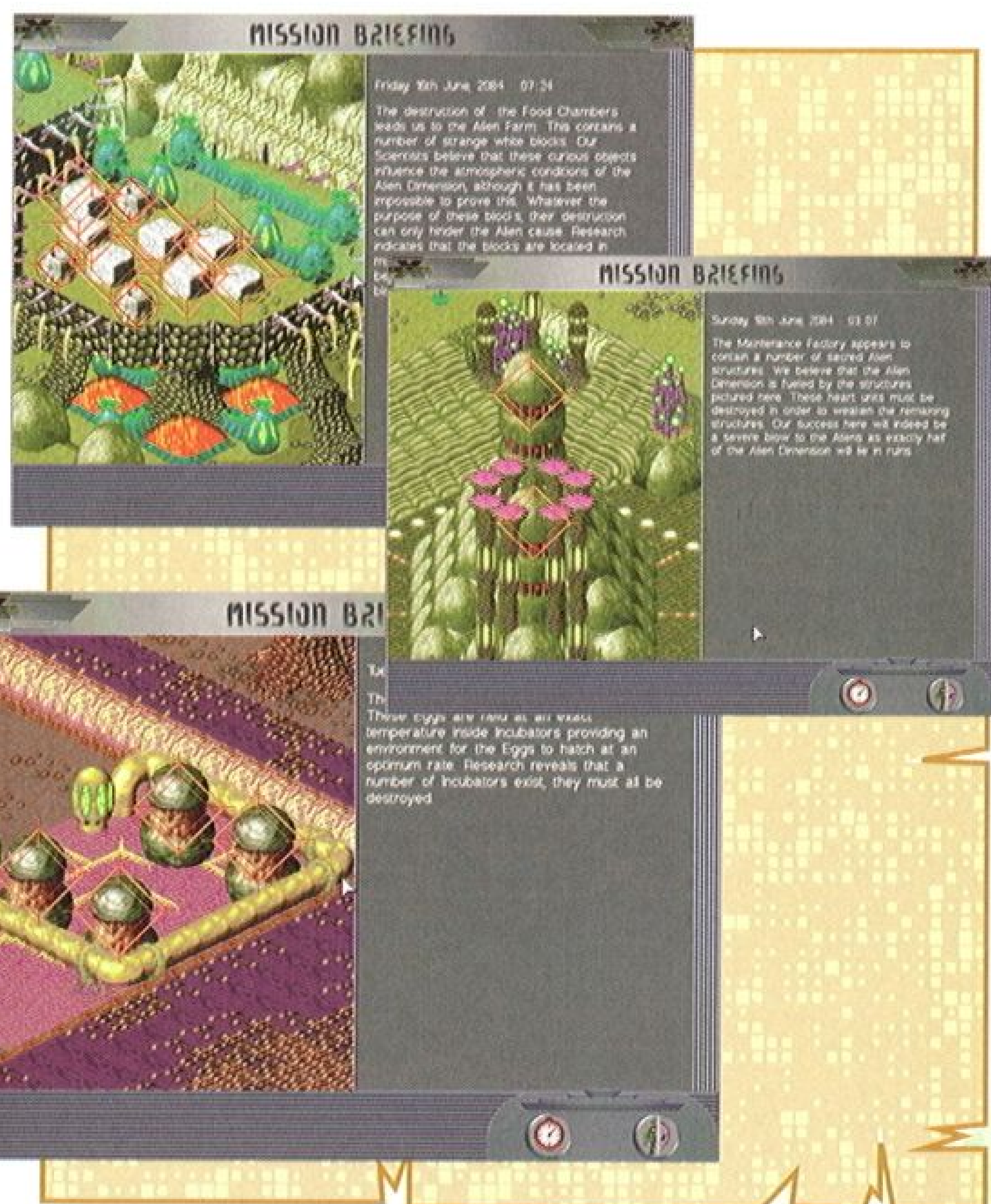
13.QueenSpawn：淺綠色，很像蝸牛（無殼）的大型異形。攻擊與防禦能力都是超強，雖然不會移動，但是一個回合內可以作多次攻擊。牠的活體可以讓我們開發出氣體手榴彈。

二·異形基地



雖然本遊戲中的異形基地分成很多個部份，不過攻破它們的方法都是大同小異的。首先玩家必須先研究出Alien Building，以取得建築物的資料，然後在派人進去攻擊，在達成任務之後，可以在進行下一棟建築物的研究，研究完成後，又須再派人前去攻擊…，如此週而復始，直到將所有的建築物都摧毀，就算破關了。

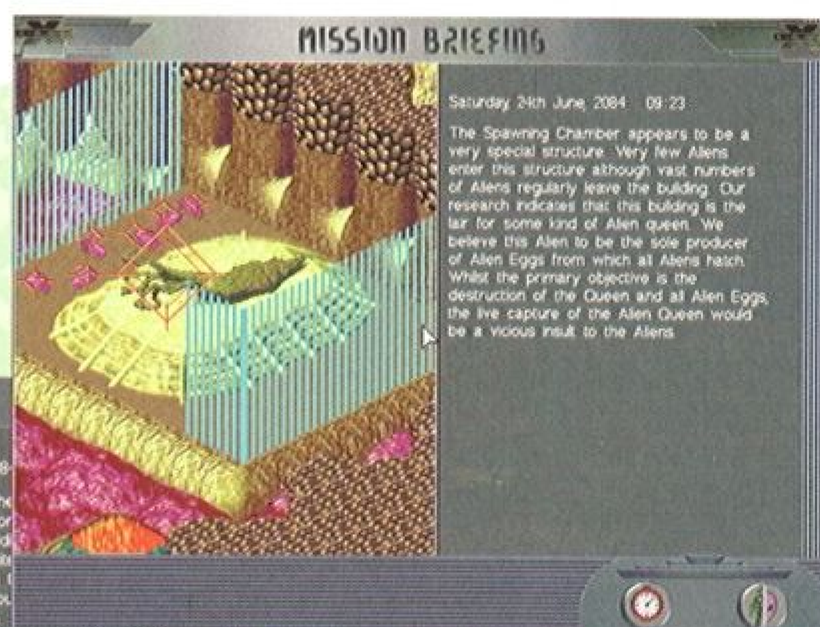
在這當中需要注意的，是殺光所有的敵人並不算任務完成，而是要達成簡報中的交代才可以！在簡報左邊的圖當中，會將需要摧毀的地方特別標記出來，玩家如果忘了看清楚，任務中還是可以從左邊的選單叫出簡報來看。這些需要摧毀的部份，通常只有用Devastator Cannon來打才有效，用手榴彈是不行的！還有，有時候圖示是指在目標的上方，但是攻擊目標的下方會比較快，玩家可以自己試試



看。通常這些目標被摧毀後，會引發爆炸，所以別讓人員離太近，以免被連環爆炸所波及。還有一點要注意！根據筆者的經驗，如果殺光敵人，但是未破壞建築物，就選擇撤離戰場，遊戲將會陷入一個無窮迴路中，只能用重新開機來離開遊戲了。

在Spawning Chamber那一關會有異形女王，如果玩家能夠活捉她，照研發表的順序，將可以開發出好用的氣體手榴彈；如果打死她，就只能研究屍體而已！要活捉她，可以先用暈眩彈讓她半昏迷，然後用槍滅低她的生命值就可以了，如果順序倒過來似乎也可以，不過記得要先存檔。由於異形女王的攻擊能力很強，如果不能在一、兩回合擺平她，我方可能會有重大死傷。

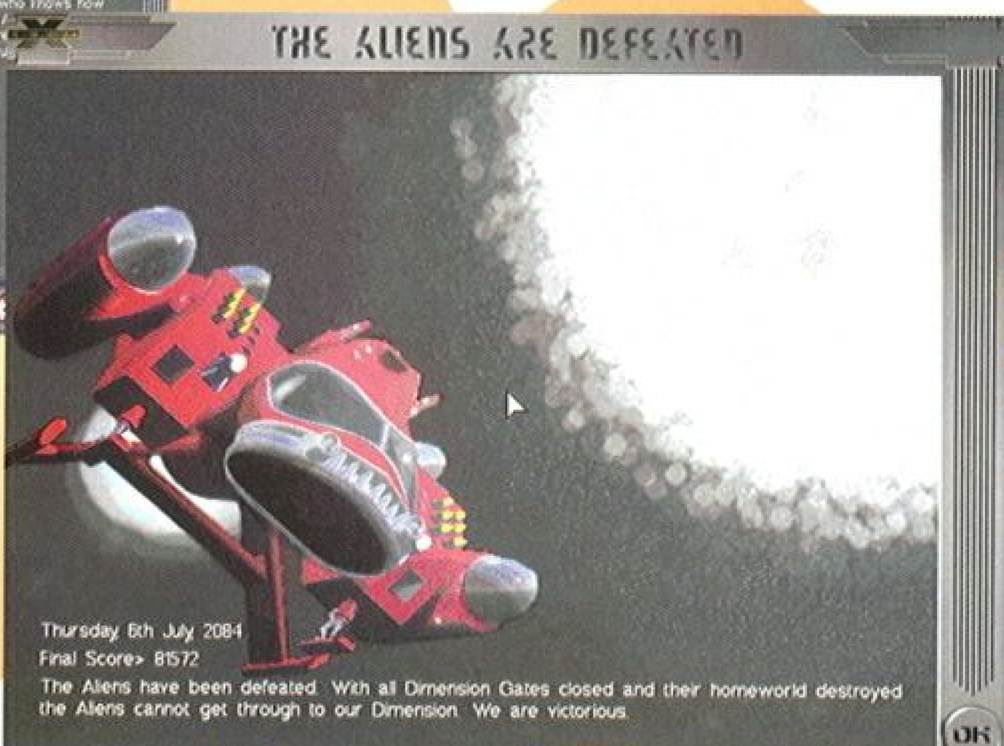
研發出的氣體手榴彈除了可以一次毒死很多異形外，也可以用來保護自己喔！如果您不能確定是否會有Brainsucker來偷襲，那麼只要在士兵身邊投下兩顆氣體手榴彈，回合結束時，Brainsucker要是敢接近，就會被毒死。有了這一項好用的武器後，後面的關卡就更容易解決了。本篇心得就到此為止，祝您好運並早日看到結局！





完





沙拉那之劍 劇情指引

★雪子

揮劍斬魔王的宿命

與父親起了嚴重衝突而暫離幽影谷的傑克．奧斯福，需要藉由垂釣來理清紛亂的思緒。雖然奧斯福老先生不甚贊同傑克成爲冒險家的理想，但早在傑克未誕生前，他就已完成揮神劍斬魔王的冒險啦！

當傑克漫步林中時，被溪水中的金色倒影所吸引，決定停下來調查清楚。拿起長杖，綁長杖於釣魚竿，再用綁了長杖的釣魚竿撥動樹枝，發現鳥巢邊緣的金質珠寶，用魚竿挑動金質鍊墜。接下來的情境，傑克會希望只在夢中出現…。



▲ 冒險的開始

遇見魔法艾勒能，簡直猶如夢想成眞！而艾勒能助傑克擊退怪物，無疑令他成就冒險的第一步。

艾勒能帶來魔王復活，並且派遣怪獸兵團四處復仇的消息，傑克需將此消息帶給歷亞城君王，而艾勒能將前往幽影谷支援。傑克在心中深深祝禱父親及王國均平安無事。

向東行至林中，遇受困的兒時玩伴：歷亞城的



雪拉公主。移動大石頭，再用釣竿移動橫在雪拉身上的樹幹。傑克驚喜於這長大的女孩如此美麗，而且弓技神準！給雪拉在鳥巢旁尋得的項鍊，其上的雕繪則是歷亞城的皇室徽記。



▶ 美麗英氣的兒時玩伴

▼ 納巴哈河的小渡船不見了



兩人結伴同行。順著路往東走，發現渡船已被破壞，再稍往北走可渡河。渡河後往東即到歷亞城。

歷亞城

到達歷亞城，從守衛湯瑪士口中得知歷亞王病重的消息。

寢宮
↑
出城 ←　　→ 草藥店

在寢宮中取走殘餘氣味十分詭異的茶杯，拿給草藥店的草藥師喬納斯。他在檢視茶杯後，說明茶中被下了惡悲樹的毒，並在查看藥草百科之後，指示缺少的藥引：山茱萸的花、丁香、木炭。傑克告訴草藥師想幫助歷亞王後，便可拿走桌上的植物快速生長劑（綠色瓶）。

將植物快速生長劑灌注在宮邸花圃中的山茱萸樹上，它居然眞的跳脫時節，開出了叢叢繁花！拿走山茱萸花。進寢宮一樓桌上取走香料盒，盒內有丁香。上樓拿起草藥鍋，將鍋中剩餘汁液澆熄炭火，取走炭條。

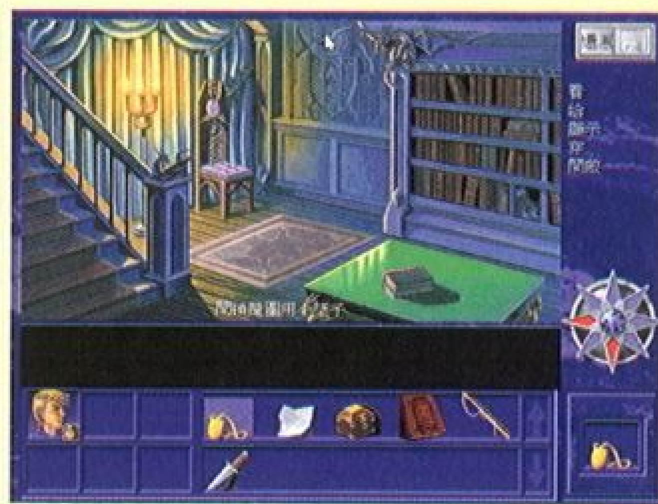
喬納斯被謀殺了！在死去的喬納斯手中，找到了被撕下的惡悲樹解毒劑處方，迅速將依書頁所調製的解毒劑送回宮邸（只要將三種藥引中任一種放入桌上的研缽中，即可調配成功）。雪拉耐心地餵奄奄一息的父親喝下藥劑，卻是誰也沒有把握能救活他！



▶ 喬納斯的死証明有人欲置國王於死地

歷亞王康復了！傑克並見到了立在床邊的艾勒能。接下來要前往提西斯城巴利納王那兒取得沙拉那神劍，而艾勒能將在事成後與傑克碰面。結束與歷亞王及艾勒能的對話後，在花園會合雪拉，敲定了共赴提西斯城的計畫。城門已下令關閉，是出不去了，得找祕密通道出城。

雪拉交給傑克項鍊以作爲取信總管溫士頓的信物後，就離開去準備旅途用的補給品。進宮邸大廳拿項鍊給溫士頓，說明公主在圖書館約見；溫士頓離開後，將盾形鍊墜放置在龍圖眼睛的凹洞，飾章下的鍍板會在瞬間開啓，現出隱藏的密道。與適時而來的雪拉一起離開歷亞城，並朝著往提西斯城必經的納巴哈河岸前進。



▲ 雪拉項鍊重要之處，在於能開啓唯一的祕密通道

順著道路往上走，到了唯一的渡口，在此處遇到新園藝師，他在怒吼中召喚怪獸展開攻擊。傑克下令攻擊最近身者（若攻擊新園藝師，將無法對其造成損傷），打敗敵人後與怪獸同時消失的園藝師，顯然是魔王派來的手下。



▲新園藝師召喚怪獸兵團

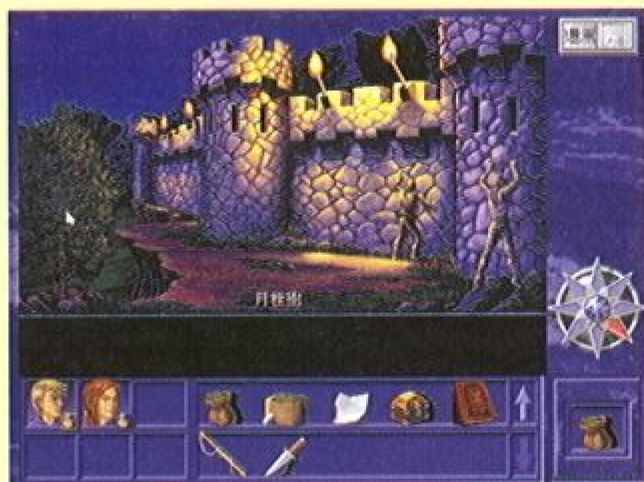
唯一的渡船在對岸，這可不妙！先以釣竿將墜入水中的繩索拉過來，然後雪拉向對岸的煞車發射弓箭。抵達對岸後，一路與怪獸周旋到達了提西斯城。



提西斯城

入夜後的提西斯城門口遊走著無數的殭屍。城門守衛不肯幫忙，他要傑克趕走殭屍作爲入城的條件。

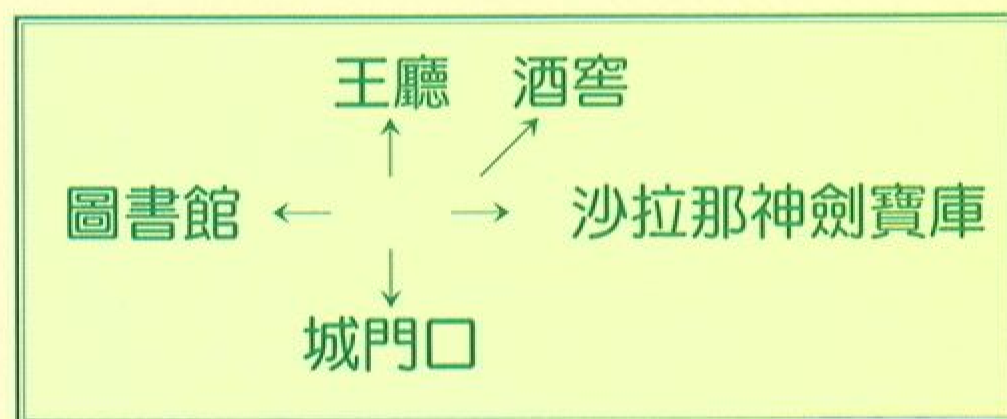
由右上方前進可到一間小木屋，敲門，再敲一次，屋內住著矮人族奉命取回漢達爾之杖的使者布朗多。給布朗多食物，由此得知應該是加了月桂樹葉的烤火，驅走了屋外的殭屍。步出小屋走到城堡的另一頭有棵月桂樹，折取一支月桂木交給布朗多作成火把。



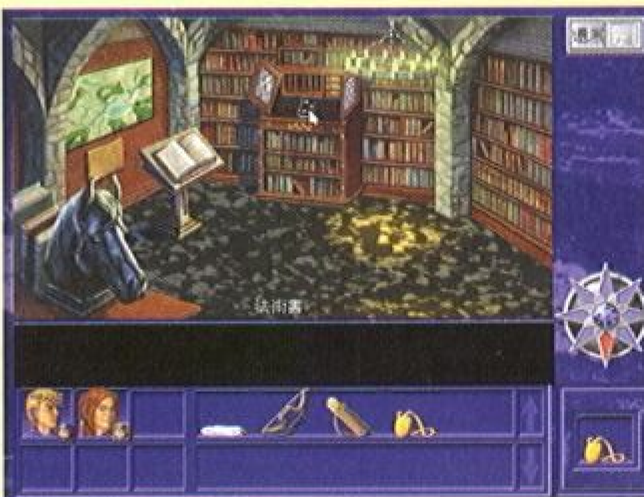
▲能驅走殭屍的月桂木

偕同布朗多來到城下，守衛果如布朗多所說的，不歡迎矮人族進城；取得布朗多的同意後，傑克只好勉爲其難地將他暫留城外。但對於布朗多所受的歧視，傑克甚感不平！

進城後，直到雪拉亮出項鍊上的歷亞皇室徽記，城堡總管史耐秋才相信他們的確夠"格"覲見巴利納王。見到巴利那王後，知道城外遊走的殭屍、沙拉那神劍寶庫外的魔法屏障已侵擾他們有段時日了，在未有對策前，巴利那王委由傑克全權處理。也就是說他們可自由行走了！



進圖書館，發現鎖著的展示櫃透著詭異的氣氛。反覆向史耐秋索取開櫃的鑰匙，取出史坦敏的魔法書。書中記載著提西斯王廳密道，及其叛亂計畫進行的細節，而自書中散發濃郁魔法氣息的數頁空白，則顯得格外寒氣逼人。用小刀切割魔法書，取出隱藏其中的褐色羊皮卷，則是他誓死效忠魔王以換取妖術的契約信函，末尾的血跡簽名已成深棕色。



▶史坦敏魔法書

傑克要求史耐秋讓他檢查王廳。灌注燈油在獅口，用匕首開啓經油潤滑的獅口，取得鑰匙，推動馬頭形燭臺後會露出鑰匙口。開啓後，推動厚重的龍紋繡帷，將出現通王密室的通道，這時將感到異常的黑暗迎面襲來。



▲由此開啓史坦敏祭壇的入口

順著密道來到末端的小凹室，燃亮油燈，用取火盒燃亮蠟燭，詭異的事發生了：鏡中浮出一張臉，熟悉且數度闖入傑克睡夢中的魔王猙獰的臉！魔王生硬的聲音傳來，魔法瞬間穿入脊背冰透心扉，直到以匕首擊破鏡面！進入無數通道的幻境，傑克可由任一扇門離開。破碎的黑鏡裏有兩根焚香。開啓頭骨取得羊皮捲軸，捲軸內記載著重喚儀式的咒語。

用密室取得的羊皮捲軸施展於史坦敏魔法書，進行重喚儀式後，只見紙捲消失的同時，原本空白的書頁也慢慢浮出了字跡。浮出的字跡是另三種咒語：



▲召喚出布羅那是傑克惡夢的開始

想用「召喚儀式」請出被謀殺者的靈魂，必須齊備四元件－謀殺用武器、被害者的血、凶殺現場與召喚用焚香。

「往生祭禮」可解放瀕死者的靈魂，使之免於死後還被召喚及利用。且由於儀式必須在死前瞬間進行，因此施咒者將無可選擇地手刃摯愛。

「靈魂滅解大法」爲徹底摧毀靈魂的儀式，若靈魂仍有感覺，這些咒語將使牠們痛不欲生。

雪拉說動史耐秋再一次安排覲見國王。巴利納王對傑克要召喚史坦敏鬼魂一事，雖面露難色卻沒有阻止，但是對於布朗多被拒於城外一事卻十分震驚！結果是巴利納王親至布朗多小屋中，爲子民的魯莽行徑致歉，並親領自城中授予漢達爾之杖使用之權。至於訂定出拒絕矮人族進城規定的史耐秋，隨時有可能被丟到矮人領地去！




▲酒桶裡的餿酒大有用途

布朗多取回漢達爾之杖後進酒窖，先取走牆角的空瓶，將空瓶裝滿酒桶裡的餿酒，布朗多會自動取走一瓶酒。酒窖是當時謀殺案的現場，當年歷亞王和矮人族英雄漢達爾從叛徒史坦敏手中拯救提西斯城，其中漢達爾壯烈犧牲，而年輕的歷亞王則握起同伴的針杖，擊斃了企圖逃逸的史坦敏。

可以準備進行「召喚儀式」了！放置信約、針杖、薰香在地板，用取火盒點燃薰香，然後閱讀魔法書三次，直到史坦敏的鬼魂漂浮眼前。史坦敏拒絕合作，直到傑克祭出「靈魂滅解大法」，史坦敏才求饒。但傑克卻失控於強烈的魔法而無法停止，幸而布朗多即時打落他手中的魔法書！史坦敏透露需先調製能干擾寶庫周圍魔法屏障的裂解劑配方後，將之澆向燄火四周，並復誦“魔力、魔力，汝速去！”


▲將靈魂賣給魔王的史坦敏死後亦被召喚

裂解術秘方：

生靈依而食－由雪拉爬上布朗多屋外的橡樹上，取得對樹有害的槲寄生。

死靈由所驅－月桂樹葉。

凋謝之時始燦爛－－開啓香料盒取玫瑰花瓣。

同處落敗世家中－－將以上三種材料混入取自酒窖中的餿酒（醋）中。

將調製好的裂解術配方灌注在魔法屏障四周，並開始復頌咒語。驅散魔法屏障後，巴利那王與艾勒能同時趕到。

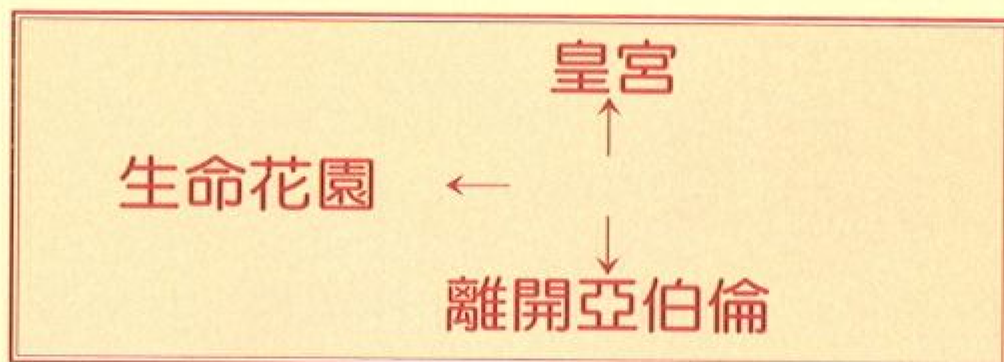

▲魔王所佈下的魔法屏障

幾次憑藉魔法之力，艾勒能警告傑克，只要魔王存在世上，他及雪拉、布朗多都將因使用妖術召喚史坦敏的亡魂，而在死後成爲它的奴隸。

當艾勒能開啓寶庫，呈現在眾人面前的是一把碎裂的神劍！是魔王的傑作！看來只有仰仗艾勒能與德魯依的布里曼之魂來重鑄神劍了。爲了尋找更強力的魔法來協助神劍的重鑄，傑克首先得到西北方的亞伯倫城，找到精靈石及其使用者加入；然後尋找能使用黑神器的巨人族勇士；接著轉往東南方的庫哈奮，並在布朗多的協助下得到神力鎚。最後等到能運用魔力圈的侏儒出現，眾人便前往海德匈之岸，找神劍之父布里曼，集結所有法器的魔力重鑄沙拉那神劍。

傑克、雪拉和布朗多告別了提西斯，直接朝亞伯倫行去。

在雪拉母親的故鄉肯恩城過夜時，傑克做了個奇怪的夢，關於魔王的夢；只可惜細節都已不復記憶。



今天進入亞伯倫，迎接傑克一行人的是精靈族頗具姿色的樹崗守衛－莉莎。

皇宮
↑
生命花園 ←
↓
離開亞伯倫

進入亞伯倫官邸，首先見到大臣戴威歐，並由他口中得知了精靈石在此地下落不明的訊息。戴威歐相信「神符之詩」及生命花園中的「巨符石」，必能提供與精靈石相關的線索。

因伊文定王已率軍前往史崔蘭平原，營救成爲巨人族俘虜的艾寧王子，所以戴威歐只能安排他們面見艾倫王子。與艾倫王子會談後，


▲生命神符石

他們找戴威歐問起「神符之詩」的事。顯然得先找到六塊「神符石」，然後再將它們放入生命花園中的巨符石中。而且，似乎還必須動手製作“一些已毀壞的神符石哩”！

戴威歐辦公室牆上的告示板字句「神符之詩」解法如下：

首為精靈

第一人，第一地－民族之領袖。

取得風、火神符石後，將梯子還給莉莎，然後將莉莎託傑克轉交給艾倫王子的銀戒指先交給戴威歐，即可再次見到艾倫王子。王子頸上的王族信物，就是精靈神符石。將艾倫王子以精靈族習俗爲由，而託傑克回贈的金戒指交給莉莎，她會進一步向王子求情，即可得精靈神符石。

次為地

堅地面，實基座－岩地鑲黏土。



▲重鑄土神符石

用戴威歐的鍋子盛裝宮邸草皮前的黏土。將水灌注在通往亞伯倫道路上的一塊菱形石板上，以便能鬆動土質取得石板。將鍋裡的濕黏土塡入有雕紋石塊的凹穴，然後將石板放置在已塡滿濕黏土的凹穴，這就完成了土神符石。

三為風

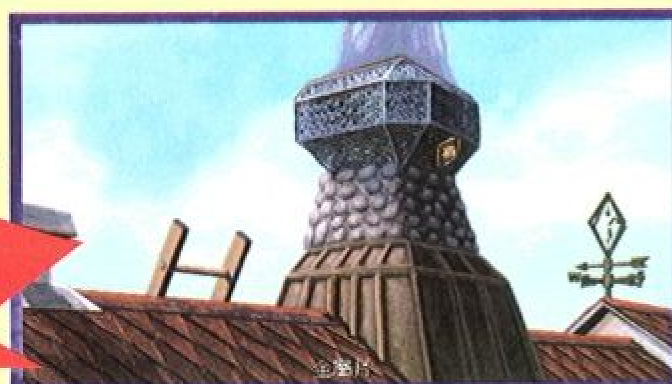
升精氣，遊靈魂－高地採風標。

旋轉煙囪旁的風標，上點燈油在生鏽的風標上，再旋轉一次。拿另一片瓦片及日誌給布朗多，他會根據素描彫刻出風神符石。

四為火

紅熱力，毀闇暗－登高燃符標。

以繩索向守衛莉莎換梯子，以便能爬上宮邸的屋頂清除煙囪上的鳥巢。進宮邸用取火盒點燃壁爐，再唧取風箱助長火勢。上屋頂，拿取梯旁的瓦片放置在煙囪有菱形圖形的金屬片上，這就完成了火神符石。



重鑄火神符石

五為水

流水清，救世人－潮波閃亮亮。



用雪拉的領巾塡入噴泉錐形體的洞中，即可得水神符石。

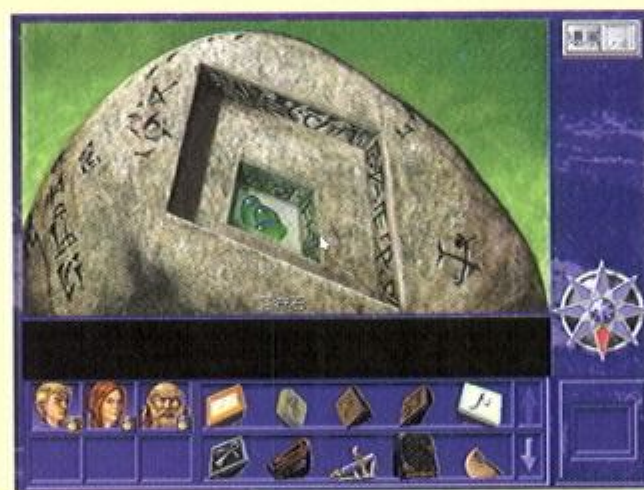
水神符石

終為生命

生活，生長，持永恆－神木入口處。

進生命花園，搬開纏繞在大門的藤蔓，關閉鐵門，即可得生命神符石。

將找齊的神符石逐一置入生命花園的巨符石凹槽中，魔力瞬間流竄，直到生命神符石壓頂，光芒終於迸射，並凝聚成晶亮的精靈石。如今魔石重現，就缺個同路人了。



▲魔石重現

傑克帶走精靈石，陸續將生命神符石及水神符石歸位，並在送回亞倫王子的精靈神符石後，得到一張自由通行證，以利他們前往史崔蘭平原而見依文定王。

拿精靈石給戴威歐，他接過精靈石後即沉浸在其散射的魔力中。既然他是唯一對魔石興致高昂的精靈族，當然就是同行的不二人選。

離開亞伯倫前，莉莎請他們帶口信給軍中的兄長漢尼，告知其妹已與艾倫王子交換戒指定情的好消息。

東行史崔蘭平原途中，在遺忘湖附近，傑克一行人協助曾助傑克父親尋獲神劍的帕納門．克里歐抵禦圍攻的怪獸。而在激戰中出現助陣的巨人族鐵思克，爲尋回族中被精靈族所竊的黑神器，而與眾



人同路而行。

他們循跡來到盒形峽谷，通過峽谷入口的石拱橋，卻引發橋石崩落，並有成群的巨人與精靈自落石後躍出進行攻擊。下令攻擊首領，命令戴威歐使用精靈石，只有先解決掉首領，怪獸才不會源源不絕地出現。而受創的精靈與巨人竟成為怪獸，這分明是魔王的陰謀！

怪獸散盡後，傑克爬進洞穴中，燃亮油燈，見到了精靈族認為被巨人族擄走的艾寧王子，取出通行證以取信於艾寧王子。原來黑神器也在洞穴中，並巧妙地被安置成陷阱。將繩索綁在黑神器上，出洞口後，鐵思克在洞穴崩毀前將黑神器拉出。

戴威歐要為君王帶回艾寧王子，而鐵思克必須將黑神器送回巨人族，於是傑克便陸續的拜訪了雙方駐紮在史崔蘭平原的營地。在巨人族營地遭受攻擊，選擇逃跑是結束戰鬥的好方法。他們被綁到巨人族領袖前，巨人族領袖非但不理會傑克的警語，還執意攻打精靈族。最後，帕納門說服巨人領袖接受一對一的勇士競賽，但巨人們卻不認為精靈族會同意這樣的做法。鐵思克以命為注，賭傑克必能讓精靈族接受勇士競賽。

離開巨人營來到精靈軍營，守衛見了通行證就會放行。見到了精靈族首領伊文定王及其二子艾德。國王接受了機智性謎題競賽的提議後，傑克便前往巨人軍營，敲定最後的時刻表。

巨人們震怒於勇士競賽成為謎題競賽，於是指派鐵思克為為巨人族代表，傑克為助手。若巨人落敗，他們必死無疑。

謎底一

尋找鷹巢（在岬上）內，發現鷹羽，將鷹羽交給鐵思克，即完成第一道謎題。

謎底二

到精靈族帳篷中拿布朗多已壞掉的酒，回巨人營與廚師交換肥蟲。到精靈營地旁的小溪中，以肥蟲作餌鉤上釣魚竿，「魚」就是第二謎底。



▲布朗多所攜的已壞掉的酒，是廚師眼中的好東西

謎底三

不斷地與守衛漢尼對話，包括攀上他妹妹莉莎的關係。最後，遞上神劍請漢尼出借盾牌，他終於婉拒地將神劍退回，並將盾牌交給了傑克。漢尼盾牌上的葉子即為第三謎底。而鐵思克歸還盾牌，使得漢尼加深對他的敬重。

現在，輪到傑克幫巨人族出題。謎題一到最後一個都可選，若喜歡繼續解謎，可選擇最後一個。謎底四是雪拉的箭；謎底五是香料盒中的肉桂皮；謎底六是巨人族帳蓬中的頭盔。

雙方和解之後，回到巨人軍營。帕納門決定留下來再教育巨人王，鐵思克接受巨人們授與黑神器，並答應加入重鑄神劍的陣容。

一行人往矮人之族庫哈奮出發。

強尼森隘口

他們在狹窄的強尼森隘口遇上變形人與怪獸群，激戰中戴威歐遭毒箭暗算，狡猾的變形人又再度逃逸。鐵思克扛起戴威歐，一行人火速趕往史托拉村找侏儒神醫。



▶強尼森隘口

史托拉村

見到了史托拉村的侏儒族領袖，他領著眾人來到城外一處陰鬱的湖邊，指著已遭污染的醫療用水，遺憾地表示：除非水質澄清，否則戴威歐將因無法獲得治療而死亡。

為了挽救同伴的生命，他們自願調查此事，並設法找出污染的源頭。

溯溪進入山區，找到了污染源，而這隻棲在溪邊洞穴旁，類似蜘蛛卻披覆盔甲的巨獸，就是多年前險些讓傑克父親送命的怪物！



▲被污染的水源禍首是蜘蛛

沙拉那之劍－劇情指引

放燈油在雪拉的領巾上，在箭上綁沾濕油的領巾，用取火盒燃亮油布作成火燄箭，雪拉神準的弓技加上鐵思克藉黑神器所得的神力，終於推落巨石將怪物釘死在地面。消滅怪獸之後，清除溪中劇毒，迅速趕回了史托拉村。

回到史托拉村，神醫馬上捎來了戴威歐已康復的消息。

傑克試著說服神醫同行，卻被他以醫者主張和平而婉拒。不過他倒提供了其他侏儒的消息，並強調只要肯奉獻某種力量，就能獲得盟友的協助。

神醫指點傑克前往龍恩山脈，找侏儒族大教僧取得「魔力圈」；而另一項法器「權力之盔」，則被深埋在魔王布羅那的基地－－國王神廳裡。

第二天，傑克一行人便與康復的戴威歐往庫哈奮行進。

南行的路上，逐漸增加的怪獸群，終於將他們圍困在銀蘇河。

變形人從眾獸中站出，得意著叫囂說它的軍團將毫無疑問地取勝。傑克一行人被迫只有背水一戰！

突然間，強烈的銀光乍現，傑克不確定發生了什麼事，只依稀記得銀蘇河神在夢裡說了些話：

祂看見傑克的未來蒙有欺騙、背叛與死亡，且必將失去最愛，否則一切終成謊言，還提醒務必要小心抉擇。

這位曾協助傑克父親脫險的河神，在提醒「舞動神劍必先克服自我」的要訣後，還以控制銀蘇河的寶物相贈。於是在祂的搭救下，傑克竟已擺脫了魔王的軍隊，甦醒在庫哈奮城邊。

庫哈奮城



▲矮人族領袖

才踏進庫哈奮城，打量嫌疑犯似的眼神便四散而來。接著他們便被領進矮人王所在的會議室。

矮人王不但開門見山地表明無法交出「神力鎚」，還敕令他們明天一早必須離開庫哈奮城。看來矮人們已收到了關於魔王的消息，但因巴利納王的信差在死前只提到了保護神力鎚，他們的請求才會被誤爲威脅。更糟的是，他們次晨即被冠上偷竊神力鎚的罪名。

矮人王答應讓傑克找出失物以洗脫嫌疑。自願監視的矮人叫凱利，他並提出天黑未能尋獲即下放的恐嚇。

安置神力鎚的房間		
	↑	
會議室 ←		→ 牢房



▲地上碎落的瓷片令傑克起疑

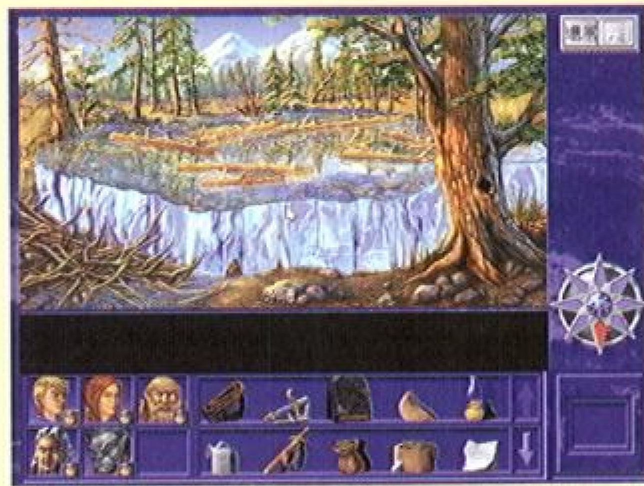
牢房中同雪拉對話，取出缺了把手的酒杯，開啓杯蓋，發現沾滿煤灰的腰帶。傑克將破啤酒杯中沾滿煤灰的腰帶交出，凱利先是裝作不知情，卻隨即趁機採取攻擊，並在受傷後現出怪獸原形。鐵思克衝破囚籠前來支援，很快便將它一舉消滅。

回大廳，開啓黃色背包，找到煙道口把手。放置把手在壁爐洞口一推，神力鎚便順勢滑下。布朗多接過神力鎚，與傑克同往晉見矮人王。

呈上神力鎚，他們終於取得矮人王的信任。但魔王大軍已在銀蘇河岸動工搭橋，此時幾乎不可能突圍離去，如果不設法在怪獸渡河前毀橋阻止，庫哈奮城恐怕就要與日同落了。

他們決定溯流而上，希望能找到原木，達成撞毀橋架的計劃。

穿過樹林來到與鄰國交界的大水潭，鐵思克與布朗多陸續將原木投入潭中，灑出「魔法粉塵」讓水面升起後，由戴威歐以精靈石瓦解水壩，讓原木順著洪流俯衝而下。



▲灑出魔法粉塵讓水位暴漲

折返城頂眺望，發現橋雖殘破河中，但因部份怪獸登岸且橋繩未斷，他們遂加入矮人的陣營，助其砍斷繩索並消滅敵人。

他們所依恃制敵的破橋，在強勁的水流中斷裂，一群人直往銀蘇河下游衝去。雖險些滅頂，但總算阻斷了怪獸進攻庫哈奮的通路。於是放心地再度啓程北尋侏儒族的蹤影。

龍牙山

沿著窄徑攀上龍牙山，橫在眼前的是僅懸著繩

橋的深谷。僵高的布朗多正搖頭拒絕通行，艾勒能便在對山出現，並警告他們已遭侏儒軍追擊。

傑克先隨艾勒能過了橋，接著，在身上繫了繩索的戴威歐也正行通過…，突然，艾勒能迅速斷去橋的側繩，戴威歐失足墜下深淵，僅以腰繩勉強撐持。這冒牌貨正是變形人！它唸出必殺魔咒並漸漸逼近傑克…

就在咒語將盡，雪拉情急下彎弓急射，變形人中箭回身，咒語移轉，雪拉隨之受到封印而倒地不起。而掛在繩上的戴威歐，也在千鈞一髮使用了精靈石。變形人受創哀鳴，跌入深谷。


▲千鈞一髮之際雪拉彎弓急射

傑克輕托起逐漸死去的雪拉，戴威歐表示願用精靈石救她，只不過精靈石將從此化為飛灰，而沙拉那神劍便再也無法重鑄。雪拉知道生命已盡，虛弱地懇求傑克使用往生祭禮，好讓她的魂魄永遠逃離魔王的控制！

歡樂卻隱含黑暗的結局

精靈石隨著戴威歐再一次施展後化為飛灰！傑克和伙伴以最快的速度離開龍牙山，從亞伯倫城得到的精靈石既已毀滅，傑克想父親手上的精靈石或許有相同的效果，可以重鑄沙拉那神劍。雖然從這裡要回幽影谷路途遙遠，但有雪拉作伴，戀愛的甜蜜充滿心頭，再遠又算什麼?!

回到幽影谷的路上，路經歷亞城，歷亞城大軍已集結正蓄勢待發。歷亞王歡迎愛女歸來，並沉痛地告訴傑克，幽影谷遭受突襲已經全滅，最後一組精靈石也不見了。

你握著雪拉的手，向歷亞王提親，歷亞王高興地答應了。未來雖佈滿陰霾，終須與布羅那一戰，但傑克與雪拉卻渡過了一生中最快樂的時光。

為救生靈，手刃摯愛

往生祭禮終於還是施行了，傑克只能淚眼模糊地望著雪拉在他的懷中死去。他親手殺了這個最愛的人。

突然掩至的侏儒軍包圍了他們！而就在失去意識之前，雪拉的容顏成了傑克最後的印記。



在頭痛欲裂中甦醒，才發現自己被緊縛且綁了眼罩；而近身的聲響中，則陸續傳來犯人被關在地窖，還有成為大教僧即可擁有魔力圈的對話。

在黑暗中碰觸鞋跟（移動滑鼠），再用鞋跟切割繩索。脫困後，用鞋跟切割沒有人影的那面帳蓬，拿起繩索出帳外。用同樣的方法進入另一營帳，發現頸掛魔力圈正熟睡的侏儒，他應該就是大教僧了。用蒙眼布塞住大教僧的口，並迅速取走頸上的魔力圈，見到殺氣騰騰的教僧，傑克放棄說服他的蠢念頭，直接以繩索將他五花大綁。順便取走一串鑰匙。

回原來的帳蓬，用鑰匙開金屬箱取回隨身武器，另一只箱中是其餘同伴（除了雪拉）的武器。關閉箱子，傑克無法獨自搬動如此沉重的箱子。再進教僧的帳裡。眼前這名叫基卡的侏儒，無疑是殺掉教僧的兇手。

他除了想索回「魔力圈」而顧忌著傑克外，在意識到傑克可能可助他得到「權力之盔」後，同意傑克提出釋放同伴作為交換的條件。

說服基卡幫忙將武器箱抬到外面的地窖口，基卡用把手開啓了地窖（再按一下金屬蓋即會露出坑洞入口）。用繩索綁住金屬箱，拿取金屬箱到坑洞後，基於對基卡的不信任，讓基卡先進洞口（滑鼠先點基卡，點坑洞，再選擇進入）。

緊隨基卡進入地窖後，替同伴們鬆了鎖，並開箱讓他們領回各自的配備。然而窖頂突起的追緝聲，強迫他們必須作出關閉窖蓋的決定。用基卡的曲柄把手插入樓梯旁的洞口關閉窖蓋。於是眾人又再度受困。


▲囚禁伙伴的地窖入口

布朗多用神力鎚砸開了上端類似出口的爐柵，並在鐵思克的協助下進入通道，找到了一個裝了三角薄片的小盒。

為了開啓牆上的門，傑克先打開輪轉旁的金屬板，將盒中的三角薄片逐一插入孔中修補金屬板，接著旋轉轉輪，門便應聲彈開了！最後藉助鐵思克在黑神器之下的神力開啓金屬門出現通道，終於成

功地逃出了重圍。

在荒無人跡的村落裡，眞實的艾勒能現身了，並率領大家往海德匈出發。

重鑄沙拉那之劍



神劍之父重鑄沙拉那之劍

艾勒能召喚出神劍之父布里曼之魂，經由祂施行無比神奇的法術，沙拉那神劍在重鑄中新生！

國王神廳

在國王神廳的入口遭遇了成群的怪獸，艾勒能於是決定留下來當掩護。

穿過重重奇怪的通道，最後來到一處岔口。左右兩扇門因怪獸的捶打而預警怪獸將如潮水般湧出。鐵思克藉助黑神器的神力，推倒左右兩旁的雕像。正打算從正中的門前進，卻見該門轟然迸裂，並自後衝出猙獰的巨獸！這正是變形人的眞面目！



▲ 變形人真面目

戴威歐死了！他爲了消滅變形人而二度使用精靈石，終與魔石同歸不朽。在變形人消滅的同時，自地上拾起的王權石，令眾人得到通體舒暢的神奇療效。

通過由鐵思克拿來充作橋樑而橫跨在深谷之上的破門後，鐵思克便自願殿後以阻擋尾隨而至的怪獸。於是剩下傑克、布朗多和基卡繼續朝魔王的所在前進。

由於在珠寶室中了鐵籠陷阱而動彈不得，於是布朗多和傑克合力將鐵籠舉起，寄予厚望地把基卡弄出籠外，沒想到他只貪戀權力之盔，終至命喪其下。不過，神盔落地卻開啓了另一個出口，布朗多和傑克合力推動鐵籠到出口邊緣，然後在牢籠鐵條上綁繩索，順著繩索由漆黑的通道脫困。

巨大的神像正猙獰地注視著非法入侵者。森厲的水晶眼是唯一的出口，攀爬上神像後，發現需比尋常武器更強力的武器才能擊碎水晶眼！布朗多用神力鎚投擲神像頂端，水晶眼應聲破裂！

▶ 水晶眼是唯一出口



◀ 最後一戰

就在與怪獸群苦戰之後，加上本身的懼高症，布朗多已無力再攀爬神像，獨自面對魔王的決戰，如同宿命般落在傑克身上。

在黑暗洞室中與傑克面對面的，正是邪惡的魔王布羅那。決一死戰的勇氣使傑克全身蓄滿正義的力量，他抽出沙拉那神劍，頃刻間，同伴一一出現在幻境中，英雄的定義是什麼？！就在猶豫的一刹那間，傑克猛然憶起銀蘇河神的警語：「舞動神劍必先克服自我」、艾勒能不斷耳提面命：「認清眞正的敵人」－他放下對英雄尊榮的執著，揮動神劍砍向依達思古書！

在依達思古書墮入魔法漩渦後，其傀儡布羅那也跟著神形俱滅！

真正的結局

黑魔法在國王神廳消退後，所有的怪物都感應到布羅那被毀滅的事實，開始做鳥獸散。艾勒能在祭壇前找到傑克，傑克在昏迷中，只隱約記得漫漫長途奔波，最後到了提西斯城。

艾勒能告訴傑克，當傑克在鏡中看到布羅那的那一刻起，依達思就想利用他。他每施展一次魔法，每多找到一樣魔法物品，依達思對他的控制就加深一分。到最後，它甚至可讀出他的思想。倘若艾勒能告訴傑克眞正的敵人是依達思，它會知道傑克已不再被控制，失去了利用價值，它便會殺了傑克。在國王神廳，傑克比依達思更快作出正確的決定，逼使他非逃走不可。

當依達思從這個世界消失後，連帶地也將傑克身上的魔法一併抽走，爲此，傑克身體受了相當大的耗損；若非艾勒能悉心照料，他就無法活著見到劫後餘生的伙伴：鐵思克和布朗多。

沙拉那之劍再度成爲自由的象徵，而傑克也不再是那個與父親爭吵，憤而出走的莽撞少年了。從一個人的冒險，到成爲一位領導人物，大家都稱他爲英雄。但只有傑克知道，要成爲一位英雄，必須承擔多少的犧牲與責任！

完

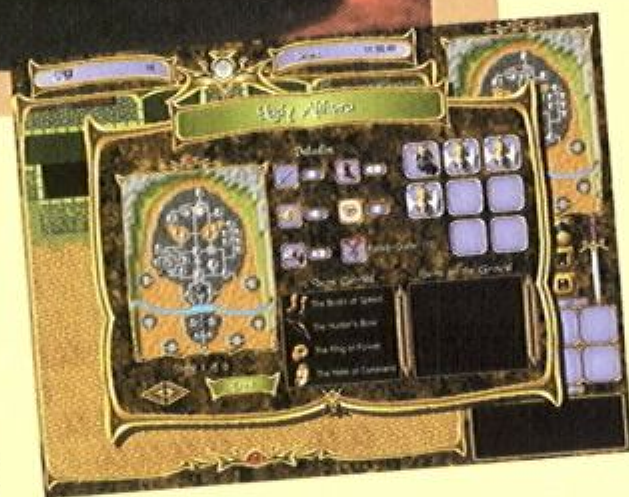
WARLORDS III
REIGN OF HEROES

亂世之雄
戰神三
～英雄王朝～
攻略心得

心得篇

論英雄

英雄是主導戰局的靈魂人物，他不僅負有搜尋遺蹟的重大任務，而等級高的英雄更能大幅提升部隊的能力，就算是一些最弱的斥侯部隊，在提升戰力後也可能超越重騎兵。英雄可以藉著戰鬥或執行任務來增加經驗，一共可以升到第十級，等級愈高時可以增加的屬性能力也愈高。



不同職業的英雄在能力也有很大的差別，像戰士偏重於領導及士氣等正面性的能力加權，但不會使用法術；巫師雖然在基本能力上要比一般英雄低，但他可以施展各種法術來加強自身及部隊的能力。



寶物可以增加英雄的能力，而這些寶物通常是由遺跡或商人處所得到的。參考本文後附錄的寶物一覽表，依其屬性來決定是否要保留該物品或賣出。

論部隊

有許多部隊都具有特殊能力，若將各種具有不同能力的部隊混合編隊，可以獲得更有利的戰力，如龍＋殺手武士＋攻城器的混合編隊，可得到恐懼+5、混亂+4及攻堅+4的附加效果，足以減弱敵人部隊的加權值；由於最高差異可達8點（部隊加權值最低為-3、最高為+5），足以改變整個戰局。



除了具有增加或減少戰力的特殊能力之部隊外，還會有幾種部隊可以多加利用，像是巨蜘蛛的中毒及食屍鬼的疾病技能，都可以永久性地減弱敵人的力量及生命力，而狗人族的暗殺及弓箭部隊的弓箭技能，則可以讓生命力高的敵人瞬間被滅，可說是以弱搏強的好方法。

雖然部隊各有特色，不過基於遊戲中的亂數值頗高，最好挑選生命力較高的部隊，因為其能承受較多的打擊，也就是說他將有更多的機會去擊倒力量高但生命力較低的部隊。

論移動與地形

部隊在行軍時得注意地形的限制，如山丘及森林都不利於一般部隊的前進，而高山更是無法通過；不過部隊中若有一個對某種地形有特別的移動加權時，便可以帶領全軍快速通過該地形，部隊中有精靈族時，穿越森林便會如在平地般，而矮人族則可以讓部隊迅速地通過山丘地區。若部隊中有斥候（Scout）時，則可以快速穿越各種地形。



一般飛行部隊在移動時會較地面部隊迅速，但是在水面時則相反；由於地面部隊在水面搭船後，移動一格時只消耗一點移動力，反而比飛行部隊更迅速。如果想讓飛行部隊在水面也能像地面部隊般迅速，只要將其與地面部隊混合編隊即可。

一般英雄的移動類型會隨著帶領的部隊而定，如帶著飛行部隊時，本身也可以飛行；但是千萬別在英雄飛越水面時將其與飛行部隊解除編隊，這樣一來英雄本身若沒有飛行道具的話，將會掉進水裡而滅頂（他可不會隨身帶著船！）

地形不只影響部隊的移動力，同時對部隊的戰力也有相當的影響，像是騎兵部隊在平原上通常會有更強的力量，在森林中的精靈族與山丘上的矮人族也都有類似的加權效果。

一般剛製造好的部隊，可以藉由城堡選單中的Vectoring功能，由生產地直接移往指定之我方城市，不論遠近都需花費兩回合時機間；如果是已經生劍出來的部隊，當部隊進入城市後，也可以使用群組選單的Vector Group功能將該部隊直接送往指定的我方城市，同樣地也需要消耗兩回合的時間。善用這兩個部隊輸送功能，可以輕易地將龐大數量的部隊迅速送到前線，免除了繁雜的移動步驟。



論戰術



當進攻敵人城市之前，最好有個投石器或攻城器隨行，可以大幅削弱敵人的防禦力；另外記得改變部隊的戰鬥順序（群組選單的Fight Order），將投石器及



攻城器擺在最後出場的位置，以免其與敵人進行直接戰鬥。



當預計敵人要攻打我方的某座城市時，可以先將其建設成第三級的Citadel，可增加守軍的防禦值（Fort+3）。

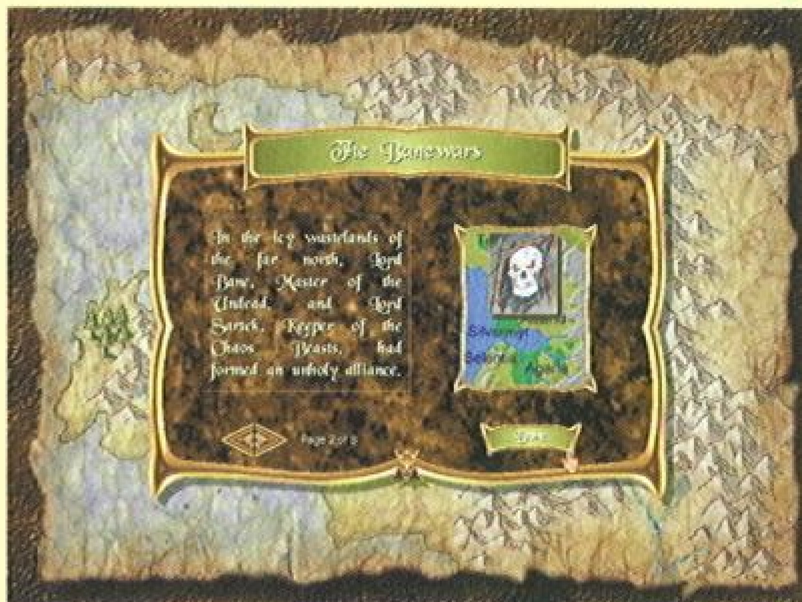
當你深入敵陣佔領城市之後，發現敵人將大舉反撲，而該佔領部隊又無法抗衡時，就毀掉該座城市吧！這種堅壁清野的作法可讓敵人無法奪回該城市，這種做法在某些戰役上將有極高的戰略價值。

攻略篇

故事概要

在紀元1232年時，Selentine發現Etheria大陸上的所有種族正遭到前所未有的威脅…

在遙遠北方的冰原，不死之王Lord Bane及混亂的守護者Lord Sartek組成了污穢的邪惡同盟；就如同瘟疫一般，他們從北方的Tundra地區開始南下大舉進攻，High Elven的首都在無情的戰火中化為一堆廢墟…



由於沒有人能夠阻擋他們，黑暗軍團接著穿越了Ar平原，入侵Alfland及Silvermytr兩處。首先Lord Bane的強大艦隊也由Selentine海岸登陸，大批的不死軍隊入侵了帝國防衛最薄弱的內陸地區；在同一時間內，Lord Bane的另一支大軍也進軍Agarian森林，展開對Sirian騎士團的大本營－Marthos的激烈攻勢…

只有少數的Sirian騎士團成員從Marthos攻防戰中脫出，並轉進到Denmarsh的南方首都，在此重新整軍以便再度對抗Lord Bane…

這一場Etheria大陸上的人民都耳熟能詳的最大戰役即將開始…

攻略指引

由於除了第一關之外，每一關起始時的敵我勢力分佈並無一定，所以本攻略僅就戰略部份及重點處做一提示。另外過關時的獎勵部份，每一種部隊的屬性都只能加強一次，所以先選重點部隊加強其能力，往後再增強其他部隊。

第一關　Marthos奪回戰

◆地圖：Marthos Siege

◆對戰國：Lord Bane敵對



雖然一開始時我方的兵力算是頗具規模，但是敵人的英雄在第一回合時，就會從Morthos左方旁的兩處遺蹟中找到相當強力的部隊，對我方而言將有相當的威脅，所以最好在一開始時便讓在右方的矮人步兵前往佔住這兩處遺蹟，這樣敵方英雄便會直接與矮人步兵對戰，由於我方部隊有數量上的優勢，通常可擊倒敵方英雄，而解除第一波的威脅。接下來我方的其他部隊便可以分批佔領地圖南方的所有城市，而英雄則別忘了接受任務及找尋遺跡。

接下來敵人會有的殺手武士直接由地圖北方出現，並沿途佔領城市，這時我方只要集結部隊佈署在其必經的城市處，對方會直接自投羅網；或是利用騎兵在平原戰較有利的特性，以大批騎兵將其在路上直接殲滅，也是個不錯的方法。另外在地圖右上方的Drakkar處有寶物Darksword，若讓英雄去拿會有相當的幫助。



過關後除了可將我方前三名的英雄帶往下一關外，還有移動力+2的獎勵，記得加在Knight身上，他是下關的主力部隊。

第二關　四騎士

◆地圖：Uniting Agaria
◆對戰國：紅　Lord Sartek　敵對
黑　Lord Bane　敵對
黃　Gildine
綠　Elenians
藍　Bartonians
淺藍　Theirians

雖然目標是打倒Lord Bane及其盟友Lord Sartek，不過其他勢力也稍爲提防，以防大舉進攻敵人時後方被這些傢伙偷襲。另外當英雄升級時，盡量把其移動力增加到35以上，這樣對往後我方的進軍速度會有很大的幫助。

首先佔下河流右方的所有城市，然後兵分北方及西方兩路分別往西進軍。這一關以Knight爲主力，在平原戰時將有相當的優勢。只要將Lord Bane及Lord Sartek兩者殲滅，其餘勢力便會要求停戰。



過關之後的報酬是力量+1、移動力+2，這時可以把這兩者全加在Knight Lord的身上，這可是我方目前所能召募到最強的部隊。

第三關　Selentia帝國

◆地圖：Free Selentia！
◆對戰國：紅　Lord Sartek　敵對
黑　Lord Bane　敵對
黃　Trarg
藍　Selentia
淺藍　Princess

Lord Bane與Lord Sartek組成的盟軍正以西北海上的小島爲根據地，直撲Selentia帝國領土而來，而我方的目的除了要擊退邪惡的聯軍之外，還得打垮Selentia帝國的部隊，以『實力』來證明你有對抗Lord Bane的能力。



首先以英雄爲首，兵分上中下三路往西推進，而在進軍之前最好先接個中等程度的任務，若成功的話，很可能得到數個天使加入，這樣對往後的戰鬥將有很大的幫助。基本上在地圖下方的黃國不會主動攻擊我方，只要能先一步佔下南方地區的城市，並生產一些部隊駐守在最接近黃國的城市，可以暫時穩住黃國的攻勢。

值得注意的是中上兩路的進軍。由於中間地區有Lord Bane的部隊蠢蠢欲動，最好能先擊倒他們，然後再奪下神殿旁邊的城市，將部隊輸送到此，再往西沿河流方向進軍，並奪下沿岸的都市，以避免敵人由河流快速入侵。至於地圖上方由於Selentia會與入侵者對戰，所以先奪下中央平原處的城市，等到其與Lord Bane的部隊兩敗俱傷後再突進。

擊倒Lord Bane、Lord Sartek及Selentia三國之後，其餘勢力將會投降而過關。結束之後，玩家將會前往面會Selentia大帝並致上忠誠之意，然後繼續往下一個戰場。本關的報酬是移動力+2、召募回合數-1，這時將移動力加在投石器身上，召募回合數則給予Knight Lord，使其回合數變成兩回合，往後將可成爲我方的主力戰鬥部隊。



第四關　森林守護者

◆地圖：Alfland
◆對戰國：紅　Lord Sartek　敵對
黑　Lord Bane　敵對
黃　Orcs
綠　Alfland



這一關有個相當簡單的攻略方法，那便是先接個困難的任務，然後選擇奪取城市，這時大都會指向Lord Bane的某個城市；如果恰好在地圖中間地帶時，便可以派我方最強且移動力較快的英雄前往，趁敵人大舉出動而內部空虛時將其奪下，再



選擇同盟部隊（Alley），將可以獲得數量頗多的天使或龍族。在一開始不久就擁有這麼眾多且強力的部隊時，便可以席捲並消滅作對的所有敵人了。

雖然主要敵人是紅黑兩國，但是在我方部隊往北方推進時，自然會與綠國起衝突，所以也得提防其背後偷襲，最好留一支機動部隊警戒。黃國基本上不會主動襲擊我方，不過在擊潰紅黑兩國後，自然也得將其征服，不然是無法完成任務的。

過關之後，我方可得力量+1、移動力+2的報酬，這時可全加在飛馬（Pegasi）身上，因爲下一關其將是主要的戰力之一。



第五關　迷霧

◆地圖：Silvermyr

◆對戰國：紅　Lord Sartek　敵對

黑　Lord Bane　敵對

黃　Lord Gildus 同盟

綠　Silvermyr

淺藍　Forest Goblin



由於本關有迷霧模式，也就是地圖一開始時是一片漆黑，在部隊經過某個地區後，才能看到該區的地圖狀況；在這種情形之下，由於敵暗我明，所以對我方的行動相當不利。如果有飛馬部隊的話，就可以增加索敵範圍，所以要多加利用。

在一開始時我方位於地圖的右上方，由於紅國及黑國分別在地圖的北方及中央地區，因此可以兵分兩路，分別由英雄領軍沿著道路分頭進擊。基本上紅國的戰力較弱，應該可以迅速擊潰；至於黑國則因爲有一條龍會趁機襲擊綠國，所以我方使用『圍魏救趙』之計，就是迅速奪下中央地區的黑國城市，這樣黑國將會把部隊迅速調回救援，而解除綠國的危機。雖然黑國實力頗強，但黃國會協助我方進攻，所以要擊倒黑國也就只是時間上的問題了。



本關的報酬爲力量+1、移動力+2，這時可加上重騎兵身上，可用來成爲部隊的輔助戰力。

第六關　平原會戰

◆地圖：Crossing Ar

◆對戰國：黑　Lord Bane　敵對

黃　Dog Tribe

橘　Sun Tribe

紅　Goat Tribe

綠　Forest Tribe

藍　Moon Tribe

淺藍　Horse Tribe



這一關的敵人侵攻速度相當快，所以要充份利用我方英雄的高移動力來奪取城市，然後讓後續部隊駐守在已佔領的城市中。要搶得搜索遺跡的先機，否則被敵人搶先，甚至被找到怪物同盟就麻煩了。

由於主要敵人是黑國Lord Bane，所以我方得以急行軍方式直擊黑國在北方的城市，然後再南北夾擊將黑國消滅。至於其它敵人雖然實力都有一定程度，但也只是各自爲政的烏合之眾，當我方佔領地圖上大多數的城市之後，敵人會要求投降。本關的難度與上一關相比，應該是簡單多了。



過關之後的報酬是生命力+1、移動力+2，這時可將生命力加在Knight身上，移動力加在輕騎兵身上。

第七關　矮人礦坑



◆地圖：Duernoth
◆對戰國：
紅　Lord Sartek　敵對
橘　Dwarf　同盟
藍　Cave Orcs
黑　Dark Dwarf

本關可說是最難的一關！除了迷霧模式之外，由於紅國Lord Sartek將做最後的反撲，所以其陣容也是空前浩大，除了牛頭人及獅鷲之外，最可怕的還是殺手武士！由於殺手武士在紅國英雄率領之下力量可達14之多，所以要使用『焦土政策』來取勝。

本關的地形是矮人礦坑內部，一開始時我方在地圖下方，而我方要幫助的橘國矮人族則在地圖上方，不過開戰不久之後，橘國會與地圖左方的黑國之黑暗矮人族展開血拼，所以對我方將無提供任何幫助；至於地圖右上方的藍國之洞穴獸人族雖然也會對紅國有所牽制，但也沒有多大效用，所以到後來還是得與紅國決一死戰。

首先讓最高移動力的英雄先衝到地圖中央處搜索遺跡，這時大多可以找到幾個同盟的怪物加入陣容中；然後等到後面的Knight Lord部隊前來會合後，就開始侵入地圖右邊的紅國領地中。只要能攻下一座紅國的城市，就要立刻摧毀（Raze）並撤軍，不然馬上又會被敵人的大軍奪回；如果你不想讓英雄冒險的話，就別讓英雄進入紅國勢力範圍，不然被殺手武士大隊逮到後準完蛋。至於毀城後的部隊，通常都是有去無回，幫他們默哀吧！



只要能順利摧毀五座以上的紅國都市，就可以大幅減弱敵人的軍力；另外由於敵人會將部隊以運送方式送往前線都市，所以在運氣好時，你將可以在敵人的大軍尚在旅行途中，就把所有的紅國都市摧毀，這樣一來這些部隊也將因為無家可歸而導致滅亡。

在消滅紅國後，如果橘國還在與黑國對抗的話，趕快去幫助他們吧！基本上黑國以矮人與獅鷲為主，雖然數量頗多，但與黑國比起來戰力要弱多了，要消滅他們應該不是什麼難事。至於藍國呢？其大多在開始後不久就會被紅國滅掉，如果還僥倖存活的話，大概也沒有多大戰力了，就順手解決他們吧！不過在紅國被滅後不久，如果你能奪下一定數量的城市，敵人將會要求投降，就不用花這麼多力氣了。

過關之後的報酬除了生命力+1及移動力+2之外，還可召募最後的部隊－力士Reaver，雖然其戰力還不錯，所以筆者建議最好仍將主要戰力擺在Knight Lord身上，至於Reaver則充當輔助戰力吧！生命力記得加在飛馬身上，下關將有很大的用處。

第八關　背叛者

◆地圖：Burn the Ports
◆對戰國：黑　Lord Bane　敵對
黃　Lord Gildus　嚴重不滿
綠　High Elven
淺藍　Ragnar's Tribe



雖然一開始時只有黑國為敵，但是我方英雄到附近的遺跡搜索時，將會得到黃國Lord Gildus背叛的消息，並因得到Magic Amulet而增加生命力1點。雖然隨後會遭到黑國及黃國的南北夾擊，但在此關可先接個困難的任務，這時若選擇佔領城市時，大多會在一開始兩個黑國的城市中選出其一，若目標在偏向右方的地區時，我方便可以派個最強的英雄突入，趁敵人四處佔領中立都市而防守空虛時予以攻佔，便可以獲得相當強力的盟友，這樣一來就簡單多了。

由於地圖有一半地區是水域，而我方部隊在海上會因船隻限制而大幅降低戰鬥力，所以要以飛馬另外組成飛行部隊來對抗敵人的水面部隊，最好有個一、兩隊的飛馬部隊以防萬一。至於地面部份則以面推進的方式往西進軍，在英雄及強力盟友的帶領之下，要擊潰黑國是指日可待之事。只要擊倒黑國及黃國，其餘敵人便會要求投降。



本關的報酬為力量+1、移動力+2及視野+1，這時玩家可以視需要加強其餘部隊的能力。



第九關　四天王

◆地圖：Death Awaits

◆對戰國：黑　Lord Bane　敵對



黃　Lord Delermet　敵對
橘　Lord Frellen　敵對
紅　Lady Ehyrynth　敵對
藍　Lord Greymene　敵對
綠　Ghareduin　敵對
淺藍　Graww　敵對

本關的敵人除了黑國Lord Bane之外，還有其附屬勢力－黃、橘、紅、藍四國；不過他們彼此之間並沒有同盟約定，再加上距離過近，所以在開始後不久便會自相殘殺，對我方的威脅並沒有想像中來得嚴重。不過要注意橘國Lord Frellen，由於其地理位置位於地圖中央偏北處，不像其他人與黑國擠在中央山脈地帶，所以發展會相當迅速，而成爲我方最大的敵人；再加上本關也有迷霧模式，所以攻略起來有相當的難度。

首先我方英雄可選擇接困難級的任務，再選擇佔領新都市，這時大多會指定目標爲某一敵人的首都，然後讓英雄設法以最快的速度佔領該都市（如果不確定位置時，就先到中央地區再檢查任務狀況）；如果順利完成，就會有相當強力的盟友加入陣營。如果想要勘察地圖各處時，也可以選擇報酬爲傭兵部隊，這樣將有十幾隻巨鷹加入，其高達4的視野範圍有助於我方快速擴展。



由於敵人行蹤不易掌握，所以最好先拿下住南方地區，再以面推進的方式往北進軍。要注意中央地區的水域，敵人會經常由此入侵，所以要保持幾隊的飛行部隊在此區警戒。只要將黑國及其它四個附屬國消滅，再佔領一定數量的都市，剩餘的兩國也將會要求投降。本關的報酬爲力量+1、生命力+1、視野+1及召募回合數-1，其中召募回合數可加在Knight身上，其餘則視需要而定。

第十關　決戰

◆地圖：？？？

◆對戰國：黑　Lord Bane　敵對

終於要與Lord Bane一對一決勝負了！本關與第七關雷同，除了迷霧模式之外，也是屬於城堡內的地圖形態，我方將從地圖下方往上方的Lord Bane城堡進軍。雖然敵人只有一個，但是能生產黑暗軍中最強的不死巨獸，所以本關將是頗爲艱苦的一關。本關的作戰策略爲左右兩路的英雄奇襲及中央部隊的正守。



雖然敵人要比往來得強大，但幸運的是，在地圖中央偏下處有一條河流，由於開始後不久敵我將會成爲南北對峙的狀態，敵軍將會從中央的陸路及邊兩旁的水路向我方唯一的中央通道進攻，這時我方可以事先派遣高行動力的英雄，事先將敵人中央地區的城堡予以摧毀，這時敵人會選擇較近的路徑，也就是兩旁的路徑進攻；這時我方可以讓最強的英雄帶領Knight Lord等強力的部隊駐守在河流中央的橋樑南端，接著從水路來的敵人將會在水上直接向該部隊攻擊。雖然敵人的部隊能力相當強（生命力全達4點、力量也提升許多），但受限於水面的船舶能力，其部隊全都大幅下降，使得原先超強的敵軍部隊，在水上也只是一堆肉腳，所以我方將可以輕鬆獲勝。不過爲了預防萬一起見，還是得在後方準備一些預備部隊以隨時補充前線。

至於兩路奇襲的英雄方面，由於其行動力應都達到40以上，戰力也有一定程度，所以應該能快速攻下敵方的城市；不過要記得攻下城市後要立刻摧毀，不然馬上就會被奪回。只要不斷移動，由於敵人專注於對我方大軍的正面進攻，不會來追擊英雄。在不斷的消耗戰之下，敵人的城市將不斷地減少，等敵方的攻勢已經告一段落時，我方便可以打舉反撲，一舉將敵人殲滅了。接著你將可以看到邪惡的Lord Bane將會被消滅，而世界也恢復了和平。



★人類

名稱		力量	生命力	速度	視野	召募回合	設定	召募	維持費	移動加權	地形加權	特殊
斥侯	Scout	1	1	26	3	1	10	30	1	丘林沼	—	—
輕步兵	Light Infantry	2	2	18	2	1	50	50	1	—	—	—
重步兵	Heavy Infantry	3	2	16	1	1	80	75	2	—	—	—
長矛兵	Pikeman	2	3	16	2	1	100	100	1	—	平原 +1	—
弓箭手	Archer	3	1	19	2	1	90	90	1	—	—	弓箭 +2
輕騎兵	Light Cavalry	3	2	26	2	2	200	125	2	—	平原 +1	—
重騎兵	Heary Cavalry	4	2	20	1	2	325	175	4	—	平原 +1	—
武士	Knight	5	2	18	1	2	450	300	4	—	平原 +2	士氣 +1
領主	Knight Lord	6	3	18	1	3	700	400	6	—	平原 +2	士氣 +2
野蠻人	Barbarian	2	2	16	3	1	75	75	1	丘	山丘 +1	—
力士	Reaver	6	3	16	3	3	650	400	6	丘	山丘 +1	混亂 +1
巨象兵	Elephant	8	2	16	2	3	800	500	6	—	—	士氣 +2

★精靈族

名稱		力量	生命力	速度	視野	召募回合	設定	召募	維持費	移動加權	地形加權	特殊
精靈步兵	Elf Infantry	4	1	19	3	1	50	50	1	林	森林 +1	—
精靈弓兵	Elf Archer	3	1	16	3	1	350	140	2	林	森林 +1	弓箭 +4
精靈騎兵	Elf Cavalry	5	1	24	3	2	250	200	4	林	森林 +1	士氣 +1
精靈領主	Elf Lord	6	2	24	3	3	700	500	4	林	森林 +1	士氣 +2
冰之守衛	Iceguard	7	2	18	3	3	800	500	8	林冰	冰原 +1	防禦 +1
月之守衛	Moonguard	6	2	18	3	3	800	500	8	林	森林 +1	弓箭 +4

★矮人族

名稱		力量	生命力	速度	視野	召募回合	設定	召募	維持費	移動加權	地形加權	特殊
矮人斥侯	Dwarf Runner	1	4	18	2	1	30	40	1	丘林	山丘 +1	—
矮人步兵	Dwarf Infantry	3	3	14	2	1	100	75	2	丘	山丘 +1	—
矮人弩兵	Dwarf Crossbow	2	3	15	2	1	400	100	2	丘	山丘 +1	弓箭 +2
突變矮人	Dwarf Mutant	5	3	15	2	3	600	500	6	丘	山丘 +1	混亂 +2

★獸人族

名稱		力量	生命力	速度	視野	召募回合	設定	召募	維持費	移動加權	地形加權	特殊
地精	Goblin	1	2	20	3	1	10	30	1	丘林沼沙	森林 +1	—
獸人眾	Orc Mob	2	2	16	2	1	60	60	1	丘	山丘 +1	—
巨獸人	Orog	4	2	20	2	2	300	200	4	丘	山丘 +1	攻堅 +1
食人魔	Ogre	4	2	16	2	2	400	250	5	丘	山丘 +1	士氣 +1
穴居巨人	Troll	5	2	16	1	3	650	400	6	林沼	森林 +1	恐懼 +2
巨人	Giant	6	3	16	2	3	1000	500	8	丘	山丘 +1	混亂 +2
狼騎士	Wolfrider	3	2	25	3	2	200	100	3	林	森林 +1	—

★狗人族

名稱		力量	生命力	速度	視野	召募回合	設定	召募	維持費	移動加權	地形加權	特殊
狗人	Gnoll	2	2	15	2	1	100	70	2	—	—	暗殺 +1
狗人弩兵	Gnoll Crossbow	4	2	15	2	2	300	150	4	—	—	暗殺 +2
狗人騎兵	Gnoll Cavalry	5	2	24	2	3	700	400	7	—	—	暗殺 +4





★不死族

名稱	力量	生命力	速度	視野	召募回合	設定	召募	維持費	移動加權	地形加權	特殊
骷髏兵 Skeleton	2	1	16	2	1	75	50	1	沼	沼澤 +2	恐懼 +1
僵屍 Zombie	2	3	13	1	1	100	80	1	沼	沼澤 +1	恐懼 +1
食屍鬼 Ghoul	3	2	15	2	1	300	150	3	沼	沼澤 +1	疾病 +2
惡鬼 Wight	4	2	16	2	2	250	175	2	沼	沼澤 +1	恐懼 +2
死靈 Wraith	5	2	24	2	3	700	350	5	飛	沼澤 +1	恐懼 +3
巫妖 Liche	7	2	16	2	4	800	600	7	沼	沼澤 +1	恐懼 +4
不死巨獸 Undead Beast	8	3	20	2	5	1400	900	9	冰	冰原 +1	混亂 +4

★傭兵部隊

名稱	力量	生命力	速度	視野	召募回合	設定	召募	維持費	移動加權	地形加權	特殊
巨蝙蝠 Giant Bat	1	1	28	3	1	20	35	1	飛	—	
森林女神 Dryad	2	2	18	2	2	100	100	1	林	森林 +5	士氣 +1
巨蜘蛛 Giant Spider	4	1	20	2	2	350	150	3	—	城市 +1	劇毒 +3
戰犬 Warg	4	2	25	2	2	500	300	3	林	森林 +1	疾病 +1
半人馬 Centaur	4	2	22	3	2	500	200	4	林	森林 +1	弓箭 +2
牛頭人 Minotaur	5	3	16	2	3	600	400	5	—	城市 +2	混亂 +1
森林巨獸 Treant	7	4	14	2	4	1300	800	10	林	森林 +2	攻堅 +3
瘟疫獸 Plague-Carrier	7	1	15	1	2	600	300	1	—	—	疾病 +3
殺手武士 Slayer Knight	7	3	16	1	4	1300	800	10	—	—	混亂 +4
飛馬 Pegasi	5	2	24	3	2	500	300	10	飛	城市 +2	士氣 +1
巨鷹 Eagle	6	2	36	4	3	750	500	6	飛	—	士氣 +1
獅鷲 Griffon	6	3	24	3	3	750	500	8	飛	山丘 +1	士氣 +1

★同盟部隊

名稱	力量	生命力	速度	視野	召募回合	設定	召募	維持費	移動加權	地形加權	特殊
砂漠巨蛇 Dust Wyrm	5	3	18	1	4	1000	600	8	丘沙		攻堅 +3
穴居巨蛇 Cave Wyrm	6	3	20	1	4	1000	600	10	—		攻堅 +1
風元素 Air Elemental	7	2	36	3	4	1100	600	8	飛	—	士氣 +1
火元素 Fire Elemental	7	2	32	2	4	1100	600	4	飛	—	混亂 +1
火惡魔 Fire Demon	8	3	20	2	4	1200	700	10	—	—	混亂 +3
天使 Archon	8	2	26	4	4	1300	800	12	飛	—	士氣 +3
龍 Dragon	9	3	26	4	5	1500	1000	14	飛	—	恐懼 +5

★攻城器具

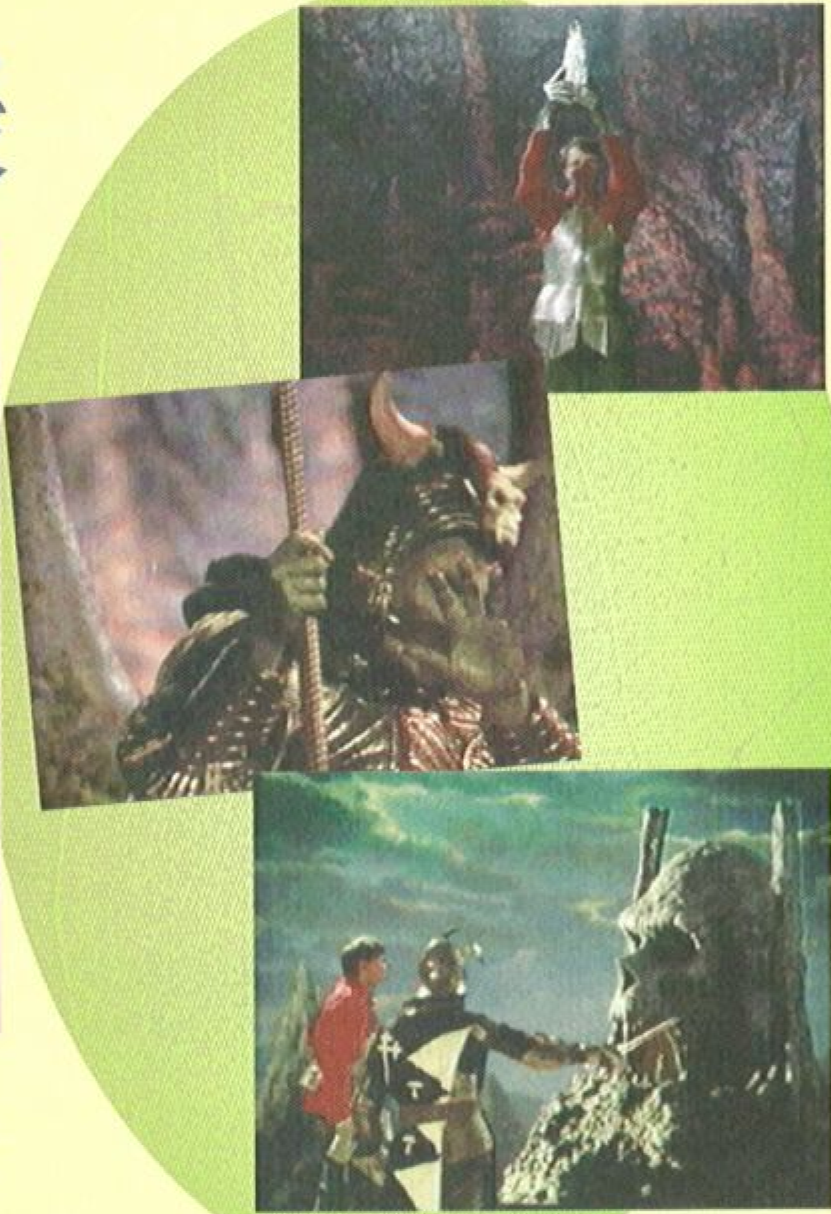
名稱	力量	生命力	速度	視野	召募回合	設定	召募	維持費	移動加權	地形加權	特殊
投石器 Catapult	2	1	16	2	2	250	100	4	—	城市 +2	攻堅 +2
攻城器 Siege Engine	3	2	16	2	3	600	300	4	—	城市 +3	攻堅 +4

★船艦

名稱	力量	生命力	速度	視野	召募回合	設定	召募	維持費
貨船 Barge	2	1	18	3	1	—	—	2
巨船 Greatship	4	2	22	3	1	—	—	3
骸骨船 Boneship	6	2	22	3	1	—	—	2
戰艦 Warship	8	3	25	3	1	—	—	4

★部隊特殊能力及狀態一覽表

名稱	作用
領導 Leadship	提升我方所有部隊力量
士氣 Morale	提升我方所有部隊力量
防禦 Fortify	提升我方所有部隊力量
混亂 Chaos	降低敵方因領導而增加之力量
恐懼 Fear	降低敵方因士氣而增加之力量
攻堅 Siege	降低敵方因防禦而增加之力量
祝福 Bless	增加一點力量、可避免疾病及中毒狀態
勳章 Medal	增加戰鬥時亂數基本值
隱形 Invisibility	移動時敵人無法發現
疾病 Disease	使敵人生命力永久降低 1 點
中毒 Poison	使敵人力量永久降低 1 點
暗殺 Assassin	有 10 %的機率讓敵人一擊斃命
弓箭 Missile	先行攻擊敵人



★英雄屬性一覽表

名稱	力量	生命力	速度	視野	可學得法術
戰士 Warrior	4	2	18	2	—
聖騎士 Paladin	4	2	16	2	勇氣術、防禦術、幽靈馬
將軍 General	4	2	17	3	—
流浪者 Ranger	4	2	20	3	防禦術、迅捷術、隱形術
盜賊 Thief	4	2	22	4	—
牧師 Priest	3	2	18	3	占卜術、勇氣術、挖掘術、防禦術、迅捷術、力之享宴
巫師 Wizard	3	1	18	3	飛行術、迅捷術、英雄強化、隱形術、幽靈馬、強力術、力牆術
妖術師 Necromancer	3	1	18	3	占卜術、混亂之源、飛行術、隱形術、召喚術、恐懼術
咒術師 Shaman	3	2	19	3	占卜術、狂暴術、飛行術、防禦術、強力術
吸血鬼 Vampire	3	2	18	3	隱形術、召喚術

★法術一覽表

名稱	耗費點數	作用
占卜術 Augury	8	顯示出一部份被濃霧遮蓋的地圖
狂暴術 Berserker	9	讓部隊中所有單位都擁有戰鬥勳章
勇氣術 Bravery	5	部隊之士氣 +1 、移動力 +2
混亂之源 Chaos Seed	3	部隊之混亂 +1
挖掘術 Dig	4	減少 20 %城市增強防禦時所需費用
飛翔術 Flight	4	部隊成爲飛行狀態
防禦術 Fortify	2	部隊之防禦 +1
迅捷術 Haste	3	部隊移動力 +4 （英雄等級提高時移動力可達 +8 或 +12 ）
英雄強化 Heroism	8	提升施法者的所有能力
隱形術 Invisibility	5	使部隊隱形直到攻擊敵人時
力之享宴 Mighty Feast	8	部隊中所有單位的生命力 +1
幽靈馬 Phatom Steed	7	施法者可以飛行、移動力 +8 （英雄等級提高時移動力可達 +16 或 +24 ）
召喚術 Reanimate	8	召喚一單位的骷髏兵加入部隊中
強力術 Strength	4	施法者之力量 +2
恐懼術 Terror	6	部隊之恐懼 +1
力牆術 Wall of Force	6	增加部隊之士氣



★物品一覽表

名稱	價格	作用
Axe of Slaying	500	力量 +2
Bane's Crown	2000	暗殺 +3
Banner of Rage	700	士氣 +1
Boot of Flying	800	飛行
Boots of Speed	550	速度 +6
Bow of Speed	2000	弓箭 +5
Celethang Gem	750	士氣 +1 、恐懼 +1
Cloak of Air	1200	移動 +5 、飛行
Cross of Power	2000	力量 +5
Daggeril Blade	1000	士氣 +1 、所有城市收入 +3
Darksword	950	力量 +1 、暗殺 +2
Dragonblade	1000	力量 +2 、士氣 +1
Eldor's Bow	750	弓箭 +3
Elven Crown	860	領導 +2
Elven Ring	375	力量 +1
Entrance Key	950	攻城 +2
Fallen Crown	595	混亂 +2
Figurine of Kor	540	力量 +1 、生命力 +1
Gauntlets of Flight	1350	恐懼 +2 、飛行
Gem of Boundry	985	防禦 +3
Gem of Kail	900	恐懼 +1 、混亂 +1
Gloves of Skill	1000	工程 +3
Godsword	2000	力量 +3 、領導 +3
Golden Chest	1000	所有城市收入 +4
Grey Tome	240	力量 +1
Helm of Command	800	領導 +1
Helm of Speed	1000	速度 X2
Hero's Torch	420	領導 +1 、視野 +1
Horn of Stone	1300	隊伍中所有部隊生命力 +2

名稱	價格	作用
Hunter's Bow	500	力量 +1 、弓箭 +1
Leveling Ring	500	攻堅 +1
Liche's Crown	600	恐懼 +1
Longing Status	480	視野 +3
Lytestone	850	移動 +1 、移動加權
Magic Mirror	100	視野 +3
Mealin's Sword	420	力量 +1
Medal of Valor	1250	勳章 +1
Mirror of Adara	1010	所有城市收入 +2
Mirror of Pa	250	領導 +1
Orb of Balance	700	士氣 +1
Potion of Flight	800	飛行
Potion of Might	210	力量 +1
Red Eye Gem	900	士氣 +2 、視野 +2
Ring of Air	1900	飛行、隱形
Ring of Lift	580	生命力 +1
Ring of Power	800	士氣 +1
Scroll of Decay	520	恐懼 +1
Seletine Crown	1200	領導 +2
Shadow Cloak	480	生命力 +1 、隱形
Shining Wand	825	領導 +1 、集體移動 +4
Silver Armour	420	防禦 +1
Silver Skull	500	所有城市收入 +2
Staff of Ruin	900	混亂 +2
Stealth Dagger	325	暗殺 +2
Sword of Duty	795	士氣 +1 、移動 +2
Sword of Light	450	力量 +1
Sword of Sirian	750	力量 +1 、領導 +1
Talking Skull	1500	移動加權、所有城市收入 +2
Tome of Alfland	400	領導 +1

★附屬地一覽表

名稱		作用
鐵匠	Blacksmith	該城市生產的部隊力量 +1
武器大師	Weaponmaster	該城市生產的部隊生命力 +1
馬廄	Stables	該城市生產的部隊移動速度 +1
神殿	Shrine	該城市生產的部隊獲得祝福
港口	Port	城市收入 +2 ／可讓部隊由此進出水域
農場	Field	城市收入 +1
寶箱	Trove	城市收入 +4 （室內地圖才有）
礦坑	Mine	城市收入 +5

祕技偵蒐營

話說遊戲人人會改，但巧妙各有不同，溯及本欄初開之時，曾有多位擅長PCTOOLS之奇人異士發表修改心法，雖被以正統派自居的「打死不改幫」視為邪魔歪道，但也因而打通不少玩家任督二脈，進而將遊戲練至最高層境界，一時之間傳人滿天下，其功德可稱無量；後有玩家破關不循正途，東摸西闖誓言與程式設計師作對，偶遇 BUG指引而遁入桃花源，遂能舒發意想不到的奇遇，其行徑最為飄逸；至今更有人覓得奚途巧徑，以按鍵密技造福人間，彈指之間頓時神功大成，論其化境，此法可謂最高。然綜此無量、飄逸、最高之作，廣開遊戲之坦途，此為祕技偵蒐營之願，亦為玩家之福也！

若有意者，即日起修書一封，若得開榜公佈，則功德無可限量，聊以稿酬敬之，方法如下：



戰鬥營長
軍餉 900 元
另贈雜誌一期



愛情少尉
軍餉 700 元
另贈雜誌一期



魔鬼班長
軍餉 500 元
另贈雜誌一期



超級上將
軍餉1200元
另贈雜誌一期



菜鳥天兵
軍餉 350 元
另贈雜誌一期

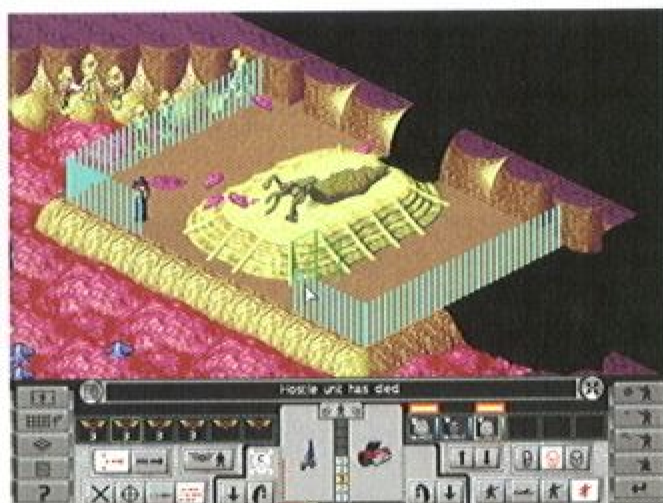


X-COM 幽浮啟示錄

超猛祕技

先輸入Alt-UFO CHEAT啓動祕技：

- Alt+ESCAPE 取消祕技
- Alt+WUMPAD PLUS 裝備
- Alt+0,1,2,3,4,5,6,7 Filp dimension
- Alt+A 自動存檔
- Alt+B 基地戰鬥任務
- Alt+C 幽浮墜毀
- Alt+D 地圖
- Alt+F 建立基地
- Alt+G 測試異形尺寸
- Alt+M 得到錢100,000
- Alt+N 顯示建築內的異形
- Alt+P 完成研發
- Alt+Q 可開發所有製品
- Alt+R 可開發所有研究
- Alt+S Force Overspawn
- Alt+T Force apocalypse (terror)mission
- Alt+V 觀看所有ufopaedia
- Alt+X 載具
- Alt+Z Show all people tube connetions



●阿 豆

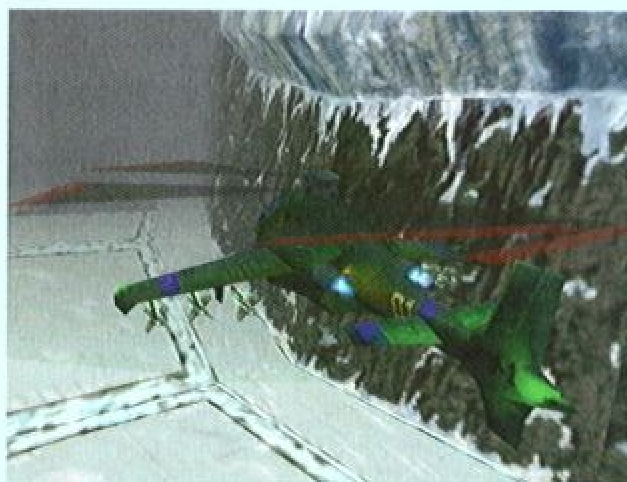
秘技佈告欄



飛鷹特戰隊

超級祕技

在主選單中輸入“oh dear”字串後在遊戲中按下按鍵來啓動密技（ALT指ALT鍵）



ALT+1　彈藥補充全滿
ALT+2　武器升級
ALT+3　增加護盾能量
ALT+4　無敵
ALT+6　結束目前任務
ALT+7　敵人靜止
ALT+8　切換至直升機
ALT+9　切換至坦克
ALT+0　調整速度

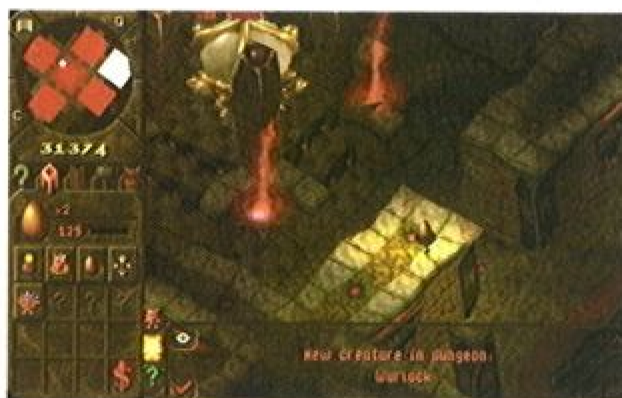
●David



地城守護者

祕技補遺

在遊戲進行中，先附身在某隻怪物上，再按鍵盤右方的Enter鍵，可開啓怪物所能使用的法術及攻擊方式，如果再按鍵盤上方的F12就會開啓一個密技選單，另外再按F11就可以完全使用：



Every thing is free.
Give controlled creature spells.
Give all creatures spells.
Explore everywhere.
Research all magic.
Research all rooms.

●詹智翔



98美國職棒大聯盟

全疊打大賽增強秘技

只要在打時按Shift鍵＋↑鍵即可打到中外野方向高且遠，按Shift鍵＋↑←即可打到右外野去高且遠，在打者按Shift＋↑→即可打到左外野方向且高而遠。注意：如果時機抓不準有可能導致打者揮棒落空，如果是按Shift＋↑←按不準的話可能會使打者往右方移動。

用以上秘技會成全壘打的機率百分之九十至一百。



●風魔小太郎



NBA Live 97

隱藏人物呼叫法

在credits畫面下把出現的人名抄下來，進入create player裡輸入記下來的人名，按下Enter後，你將會發現能力值已經輸好而且還會有這名人物的照片和聲音喔！

P.S.下列是一些人名，可以試試看：

tarrnie	williams
ken	lam
rod	reddekeopp
robert	white
weng-keen	wong
cindy	green
greg	allen
andrew	jinks
darren	schveller
daryl	anselmo



●李嘉樂



辣妹大進擊

無敵密技

在遊戲進行中，輸入下列字串，就可啓動下列密技：

~ingesth	生命全滿
~ingesta	彈藥全滿
~ingestw	彈藥全滿
~ingetste	能源全滿
~dansmartbomb	螢幕上的敵人全滅



●賴福鑫



血魔傳奇

吸血密技

遊戲中任何時候，依序按下下列按鍵即可啓動下述密技：

- 生命全滿－上，右，攻擊，行動，上，下，右，左
- 法術全滿－右，右，攻擊，行動，上，下，右，左
- 預覽黑暗日誌－左，右，攻擊，行動，上，下，右，左



●賴福鑫



傭兵戰爭

超級祕技

先確定鍵盤右上角的CAPS LOCK的小燈亮著，再按ENTER，然後打BLOOD MONEY，最後按ENTER，就可以打開作弊模式：

(1)ADJECTIVES 所有傭兵有所有武器…，而STARTS值最高。



(2)BILL 目前選擇的傭兵有所有武器、彈藥、裝備和特殊物品。

(3)LIBERTY 目前選擇的兵STATS值最高。

(4)DEADMAN 殺死全部的敵人。

(5)MOUN 目前選的傭兵血全滿

(6)MMIN 延長任務時間。

●戴宏偉



叛變安塔拉

綜合密技

在遊戲中按下CTRL+SHIFT+Z會叫出一密技選單，只要輸入下列密碼然後按ENTER即可啓動該密技：



ask a glass of water
傳送到該章的啓始位置

some call me tim
戰鬥時敵人全滅

gotta have magic
給予Aren所有法術

why am I so dull
個人技能暴增至最大

man does my leg hurt 治療全體隊員

supermarket for the rich 取得任何物品

●賴福鑫



超級卡曼契3

殺敵祕技

首先任選一作戰任務，在飛行時按下R鍵，接著輸入下列密碼並按ENTER鍵，即可啓動密技。



DOG9－所有武器彈藥裝填全滿。

BAT9－加掛10枚Gps超級地獄火飛彈。

CAT9－修護所有機體損壞。

RATZ－讓座機隱形30秒，敵軍將看不到你。

COWZ－將所有敵軍凍結30秒，任您宰割。

●賴福鑫



雷神之鎚

試玩版　終極祕技

在遊戲中按下～鍵後，輸入以下指令



Giva all：所有的武器、裝備、物品全滿
Give rocketlauncher：獲得火箭筒
Give rockets x：火箭筒彈藥x個
Give grenadelauncher：獲得榴彈槍
Give grenades x：榴彈槍彈藥x個
Give shotgun：獲得散彈槍
Give shells x：散彈槍彈藥x個
Give machinegun：獲得機關槍
Give bullets x：機關槍彈藥x個
God：無敵
map mapname：跳關（第一關：map demo1、第二關：map demo2、第三關：map demo3）

●小 歐



死星戰將2 絕地武士

無敵祕技

按T鍵後輸入



thereisnotry：跳關
deeznuts：原力昇級
eriamjh：飛行
red5：武器
wamprat：物品
yodajammies：法力
raccoonking：under jedi
imayoda：光明大師
sithlord：黑暗大師
58581vr：地圖
jediwannabe*：無敵
whiteflag*：人工智慧
slowmo*：慢動作
pinothoir*：關卡重玩
*=1表示啓動，0表示關閉

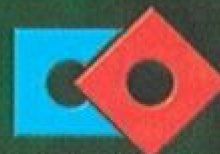
●南縣讀者



G1001618



G1001289

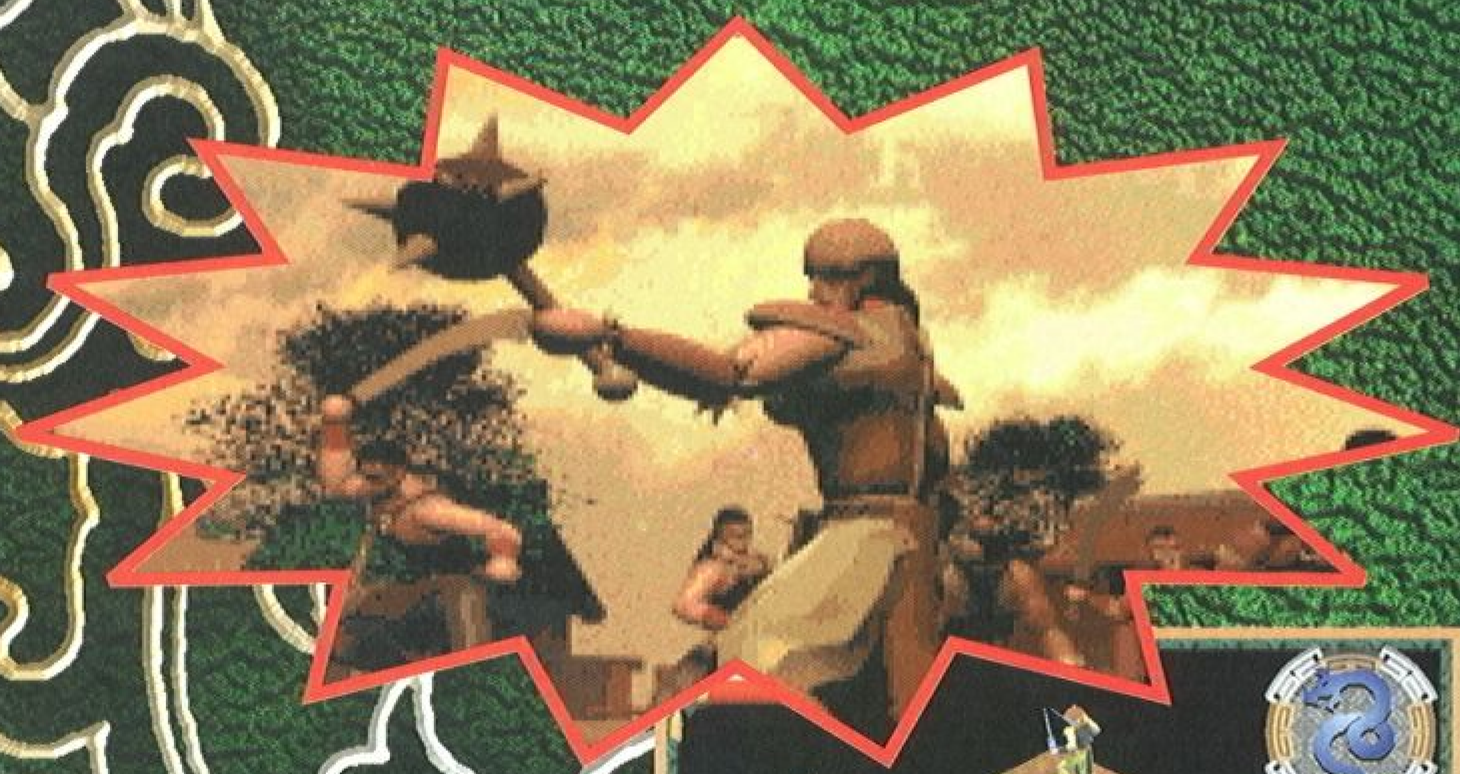


龍霸天下

風起雲湧的3D策略SLG遊戲，以攻城掠地、痛懲惡官為主要目標。











出身草莽的英豪們，
騎上您的雄駒，扛著您的傢伙，
一起來瓜分中原這大好的江山吧！

官逼民反，這也是無可奈何的事。
您將成為肆無忌憚的藩王，
鼓動南北騷動不安的人民，
從事鑄錢、耕作、建設、生產各新興兵種等工作，
並不斷的進行野戰、攻城、劫官銀、
暗蓄死士、招兵買馬等活動，
無法無天的橫掃皇帝老爺的地盤，並進一步稱霸天下。

✦遊戲全部以３Ｄ工作站製作而成。
✦起伏的地形，華麗的動畫及人物ＣＧ。
✦四十多樣兵種以傳統武俠小說型式設定。



軟體世界
智冠科技股份有限公司



✦結合三國式的策略運用及戰略型式戰鬥。
✦可扮演燒殺擄掠的梟雄或打正規戰的英雄。
✦各兵種有不同屬性及法術，可召喚其他生物前來助陣。

紅樓夢

十二金釵

可以和眾家妹妹一起讀書遊玩的地方，
是天堂．．．
可以和眾家妹妹一起談情說愛的所在，
是樂園．．．
天生情種賈寶玉邀大家一起走進大觀園，
體驗他的愛情之路及未來前途！

晴雯　尤二姐　薛寶釵　王熙鳳　林黛玉



軟體世界
智冠科技股份有限公司





※ 有早上、傍晚、晚上之變化，讓遊戲更真實。

※ 重於劇情式的AVG，再以養成為輔。





※ 每個女孩特殊事件皆由玩家控制觸發時間。

※ 看中國古典美少女嬌媚大膽的事件演出。

古典名著 風情再現

我不是花花公子，
我只是天性如此．．．

我不亂愛女生，
無奈總是假戲成真．．．

一男多女恣意追逐
風月情愛的冒險遊戲

秦可卿　賈迎春　妙玉　賈探春　襲人　湘雲　紫鵑





❉ 全3D立體場景，
並有極其奢華的建築及擺設。



❉ 由紅樓夢名著改編，
遊戲中的角色個性豐富，
對話自然，
猶如發生在現實中。

❉ 究細緻的人物五官
及中國風味的衣飾裝束。



❉ 遊戲路線自由，
玩家可自行選擇發展路線。




SOFT WORLD

封神演義

深入迷宮重重的禁地，

與大魔頭：昏君紂王決一死戰！

比「暗黑破壞神」更帶勁的超級動作角色扮演！



不管你是姜子牙、雷電子、哪吒或武王，

你唯一的道路只有殺！殺！殺！



水滸傳

中國史上最痛快淋漓的一次造反行動！

令人又愛又怕又無法抗拒的俠盜生涯！



敵人正在商量大計，偏巧我方正在偷聽！



聚義廳上正風起雲湧，即將有場硬仗！

SOFTWORLD 軟體世界
智冠科技股份有限公司

可知九紋龍史進如何痛擊少華山三匪又戲劇性的與匪結爲摯交？
又知花和尚魯智深怎樣施巧計嚇退強娶民女的小霸王周通？
到底豹子頭林沖慘遭花花太歲高衙內陷害之後要如何復仇？
究竟那些被誣陷逼迫的好漢們是怎麼不得已的走上梁山、落草爲寇？
搖搖欲墜的朝廷，揭竿吶喊的老百姓，
就讓他們以數場精彩萬分的戰鬥來決一勝負！


衆家好漢正與高俅談判。


大伙正與官兵追逐征戰之中。

【敵人之智慧】

敵方將有不少好手將沿路以強大武力阻擋你們。聰明的敵人會自動決定採主取動攻勢或在原地不動，並會伺機待在防禦效果最好的地形上；攻擊時會先攻擊他認爲最弱的單位並會挑選最大射程距離，他還會自行設下埋伏點等候你自投羅網。


請領教魯智深之全方位攻擊必殺技！




高俅正引兵追殺疲於奔命之衆家好漢。


梁山泊寨外正遇官兵圍堵，兄弟們上啊！

【遊戲之類型】

戰略角色扮演可自創不同的，屬性値之主角人物加入梁山好漢之行列。

【遊戲之畫面】

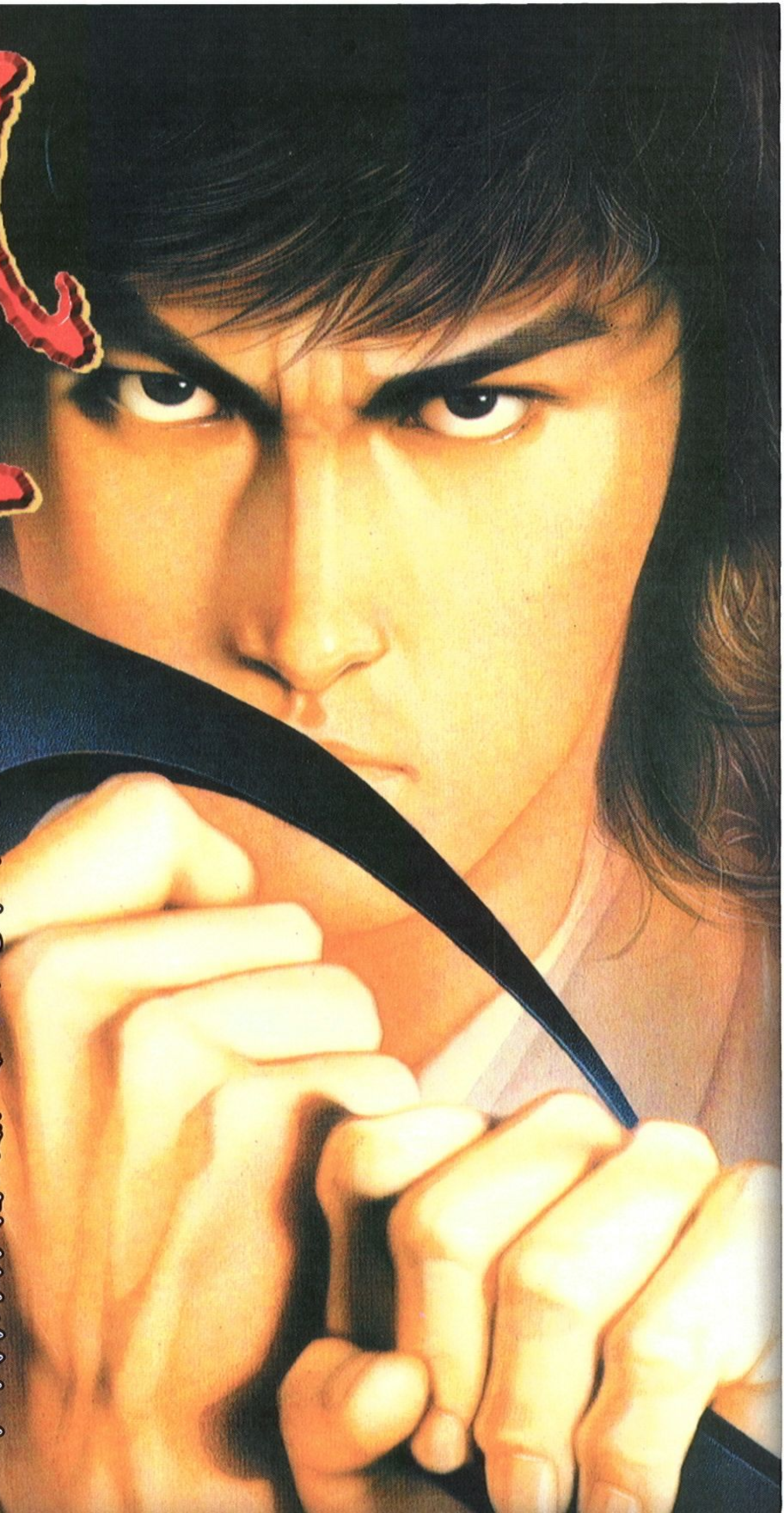
以 640 × 480 之顯示模式表現華麗大型場面，有數十道場景，包括草莽深山及莊園山寨之中，當然還有險要水寨梁山泊。不同的地形對戰情發生很重要的影響，而且地物將依所發出的招式發生破壞情形，十分逼真。

【遊戲之戰鬥】

3D 立體戰鬥畫面，在過場動畫後，即因事件發生而立刻於當地開始戰鬥，玩者及衆家好漢除了個人有一般拳腿，招式還有範圍不一的氣功及數十種特殊的必殺絕技，有組合數套攻擊動作的亂舞技、二人以上合力攻擊的合體技還有反擊集氣、回復等絕技。不同武術可裝備不同武器，有刀劍槍棍弓及火炮、杖禪、斧鞭類。中招受傷或氣功發出時將有鮮血四濺或不支倒地之視覺效果。

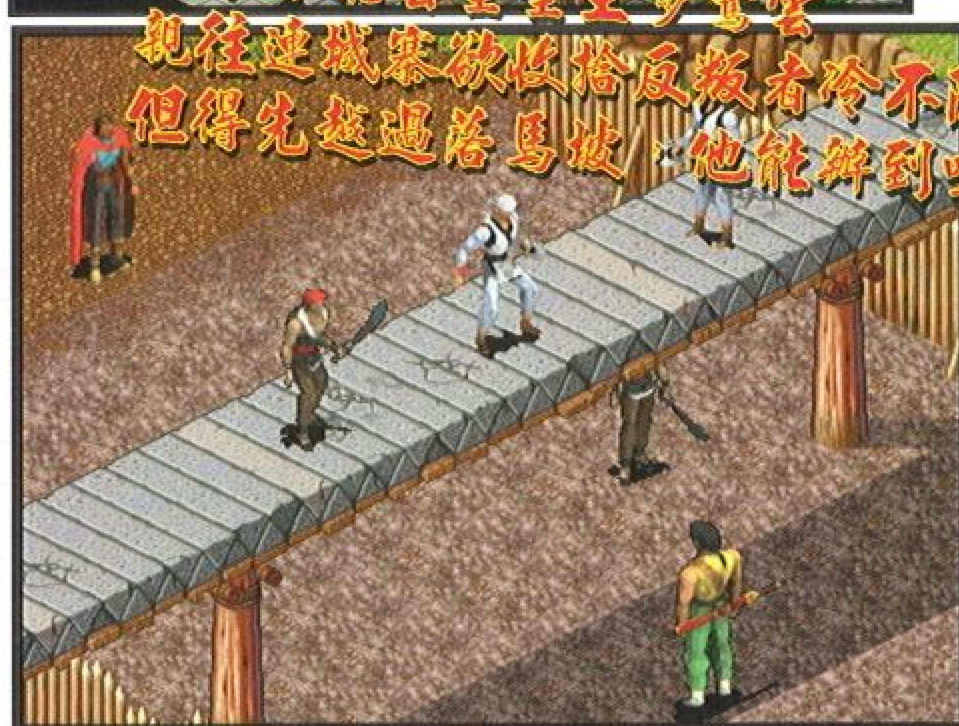
【遊戲之進行】

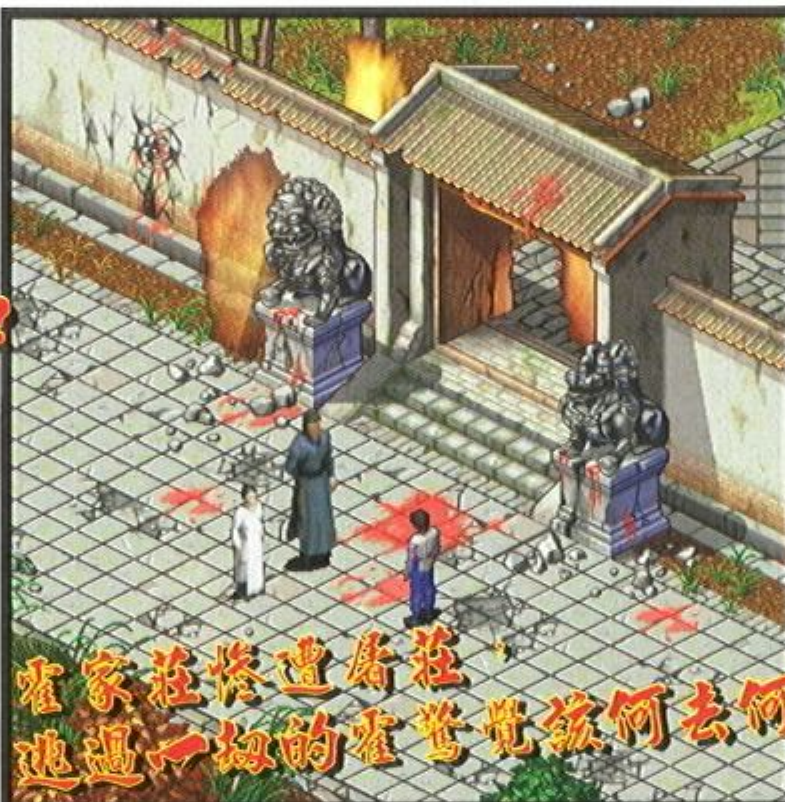
玩者將可以召募有志一同的伙伴入伍，並齊奔梁山共舉大業。水滸傳中每個由天罡地煞托身投胎的好漢都有其獨特的身出、綽號、性格、絕技及造型，還有不同的屬性値。遊戲是以達成不同的條件，如消滅敵方一定比例單位數、消滅對方特殊頭目或到達撤退地點等以決定是否過關。


風雲
第一部由香港漫畫天王
馬榮成監製之RPG遊戲！













金鱗豈是池中物，一遇風雲便化龍。
九霄龍吟驚天變，風雲際會淺水游。

步驚雲，桀傲不馴的代名詞，
他歷經全家七十二口慘遭屠殺的巨變，
他最愛的人竟為他人而亡，
他的一生乖舛多變。
一顆仇恨的心驅策他昂然挺立，
一步步邁向**復仇**之路....

他，堂堂大理國王子，
視自家絕學一陽指爲敝屣。
他有點呆頭呆腦，還很愛偷笑。
他沒有身負蓋世武功，
卻很喜歡打抱不平。
他很是多情，卻絕不濫情。
他，就是段譽，
你就來扮扮他，
體驗他的情、他的愛、他的奇遇…

遊戲特色：

- 遊戲採640*480高解析的Full Color 模式，細膩優美。
- 45度角斜向3D立體畫面，場景遼濶、氣勢非凡。有大理城、王爺府、無量山等大氣魄的場景，也有瑯嬛福地、萬劫谷、玉虛觀、天龍寺等小型場景，大理的風土民情一覽無遺。
- 聲光效果俱佳的即時戰鬥，展現出渾然天成的各家各派武功。
- 上百名以上的人物，每個人物的表情生動豐富，動作繁多，搔首弄姿、劈柴、練功、煮飯等，數千張的小動畫鉅細靡遺地呈現在你眼前。
- 主角段譽能做的動作非常的多，跑、跳、後空翻、前翻、蹲、撿東西，再配合一些複合鍵還可變化出多種不同的動作，如翻牆、凌波微步、取高處物品、鞠躬彎腰等。





- 古意盎然，中國風味濃厚的各式建築，全部經過精心考究，完全呈現宋朝時代的風格與特色。
- 忠於金庸小說原著的精神，將所有人物的個性一一展露，俏皮可愛的鍾靈、性情古怪的木婉清、四處留情的風流王爺段正淳等，活靈活現。
- 兼具角色扮演和冒險解謎兩大遊戲的精髓，可施展段譽最上乘的脫身之術-凌波微步、還有時靈時不靈的六脈神劍、浩瀚莫測的北冥神功等；此外還有數不清的謎題難關等你來解。
- 首創3D立體迷宮，裏面有各式各樣的陷阱、浮板、踏台和謎題，考驗你的反應和智慧。









軟體世界
智冠科技股份有限公司

天龍八部

金庸





青衫磊落江湖行，今生無緣悔多情。
六脈劍氣碧煙橫，凌波微步影無蹤。



金庸原著改編，最富傳奇色彩、
畫面最豔麗的角色扮演十冒險遊戲！



完全支援WIN 95平台！

















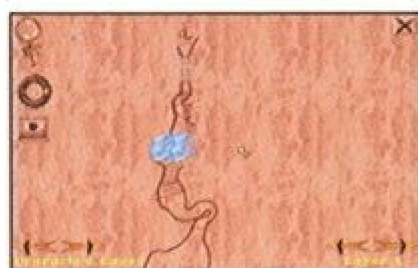




過關高手

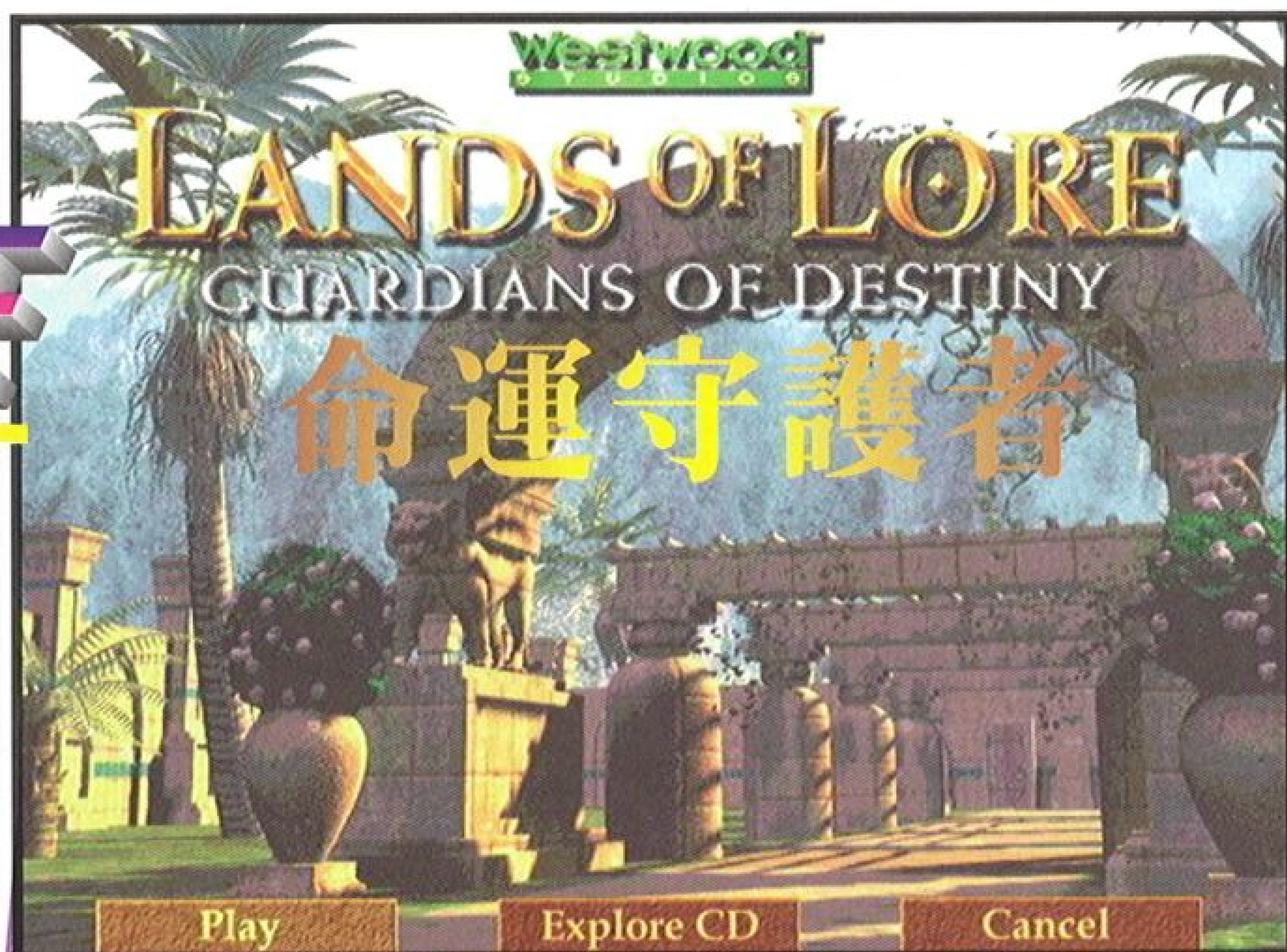
這個遊戲是以冒險解謎為主要依歸的，所以可別一股腦亂衝亂撞，也別看到敵人就死命想K，因為一般來說，你可以決定攻擊的對象；話雖如此，一開始還是別忘了撿起地上的綠色水晶，並放在手上當作攻擊用的武器喔！而且看到那名落單的士兵，別客氣，就狠狠地幹掉他吧！而且還要盡可能收刮他身上的裝備、武器。

在旅途中拾獲各種武器、防具、或道具時，別忘了先裝備在身上看看有什麼變化，盡可能拿更強力的武器，而魔法的組成成分，則需經過不斷的試誤學習，當然，看下一期由筆者努力撰寫的攻略提示，可能也是個不錯的主意。



●劇　情：A+
●操　作：B+
●畫　面：B+
●聲　效：A
●耐玩度：B
●娛樂性：B+

綜合評比：B+



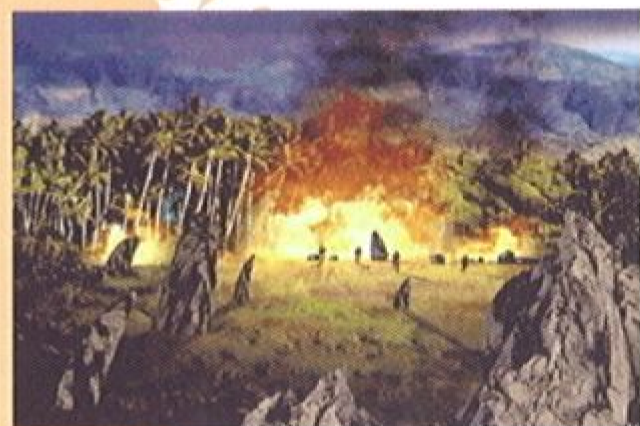
黑暗王座！！

從1993年《黑暗王座》推出之後，全世界的玩者們無不翹首引望續集的出現，然而隨著時光的流逝，推出的時間一延再延，直到四年後的今天，我們終於看到了《黑暗王座二－命運守護者》的出現，但，這還是我們要的嗎？



當筆者幾週前拿到遊戲之後，當場迫不及待地將光碟片送進電腦當中，想在第一時間內，好好品嚐這個等了好久的遊戲，而前面的開場動畫也的確相當驚人，從整個畫面的構成、運鏡手法，到逼真的影像合成等技巧，都的確叫人相當嘆服，雖然受限於畫面解析度（仍只有640×400，色彩數也有限），所以少不了色斑與馬賽克狀況出現，但筆者還是一次又一次地看著調皮的小女孩，跑進「毀滅森林」之後，發生的種種情節，看完當然還不免加上一句：「眞不愧是Westwood」，因爲這的確已經做到了一般電影的水準！但是當開始進入遊戲之後，卻找不到當初《黑暗王座》叫筆者懷念的感覺了。

怎麼說呢？當初的《黑暗王座》是個「單純」的第一人稱視角的角色扮演遊戲，今天的《黑暗王座二－命運守護者》，卻包上了一層混合著冒險與動作遊戲的外衣，有點像《毀滅戰士》、又有點像《迷霧之島》，相形之下，角色扮演的味道就少了很多，不僅沒辦法盡情的砍殺敵人、怪物來賺取



經驗值，在許多場合也都得正確的解謎，否則下場就是死亡一途，讓筆者覺得自己該是玩一個加上了角色扮演成份的冒險遊戲，要知道，這與純角色扮演遊戲是有相當大的差異的。



而且在實際進行遊戲的過程中，失望的心情更是油然而生，而且這一種感覺對自己而言並不陌生，還記得一兩年前，當《魔石堡》在延宕了多年之後（好像是五年吧！），終於推出的時候，筆者也有類似的感覺，因爲即使製作單位原先的創意多好、技術再先進，經過了這麼久的時間，也早就有了超越他們的後進出現，所以相形之下，本遊戲的引擎的效果就不夠好，很多場景看起來都不夠眞實，載入過場音樂時，偶而也會有些臭蟲發生。

不過，話說回來，劇情仍然是本遊戲的賣點之一，在《黑暗王座二－命運守護者》這套遊戲中，玩家所扮演是在前作中，以壞女巫師面貌出現的Scotia的兒子Luther，在他的身上遺傳了可怕的詛咒，使他擁有了變形的能力，有時候可能是高大強壯的怪獸、有的時候則是瘦小的蜥蜴，但可悲的是，Luther自己完全不能控制變身的時間與地點。

故事就在Luther企圖解開施加在自己身上魔力的過程中展開，隨著劇情不斷的推演，玩者將逐漸深入整個遊戲世界，包括了森林、洞穴、古代遺跡、雪山與魔法程式等，充分感受裡面的風土民情，體驗有如眞實人生的經歷。

當然，既然爲續作，或多或少還是有前作的影子，在本遊戲當中，依然延續著第一人稱視角的單人遊戲模式，玩者大概得在多達二十個的關卡中探險，以收集必要的訊息、擁有足夠的經驗、獲取精良的裝備、學習強大的魔法，而且在「適當」的時機中，展開玩者們在本遊戲中最期待的部分－戰鬥。

但本遊戲的這部分卻相當缺乏，雖然玩者們可以針對大部分的功能進行自訂調整，不過多達五十種左右的指令，設定起來也是件煩人的事；暫且不管別的，單就跟比自己弱的生物對打時，可能什麼都賺不到的時候，相信大家就興趣缺缺了，所以該花腦筋的，還是在面對強大的怪物時，該使用怎樣的武器組合，所以喜愛角色扮演的玩者們，應該會大失所望吧！

而本遊戲最大的改進，應該是在行進方式上吧！從Westwood公司當年推出的《魔眼殺機》開始，它們首創的單格、直角單位的立體行動方式，在這裡終於改用自由捲動方式來進行，玩者們可以自由在整個遊戲世界中，左右走走、上下低頭四望，地形也有了高低起伏的變化，但相較於該類頂尖的遊戲來說，《黑暗王座二》的表現的確還算嫩了些。



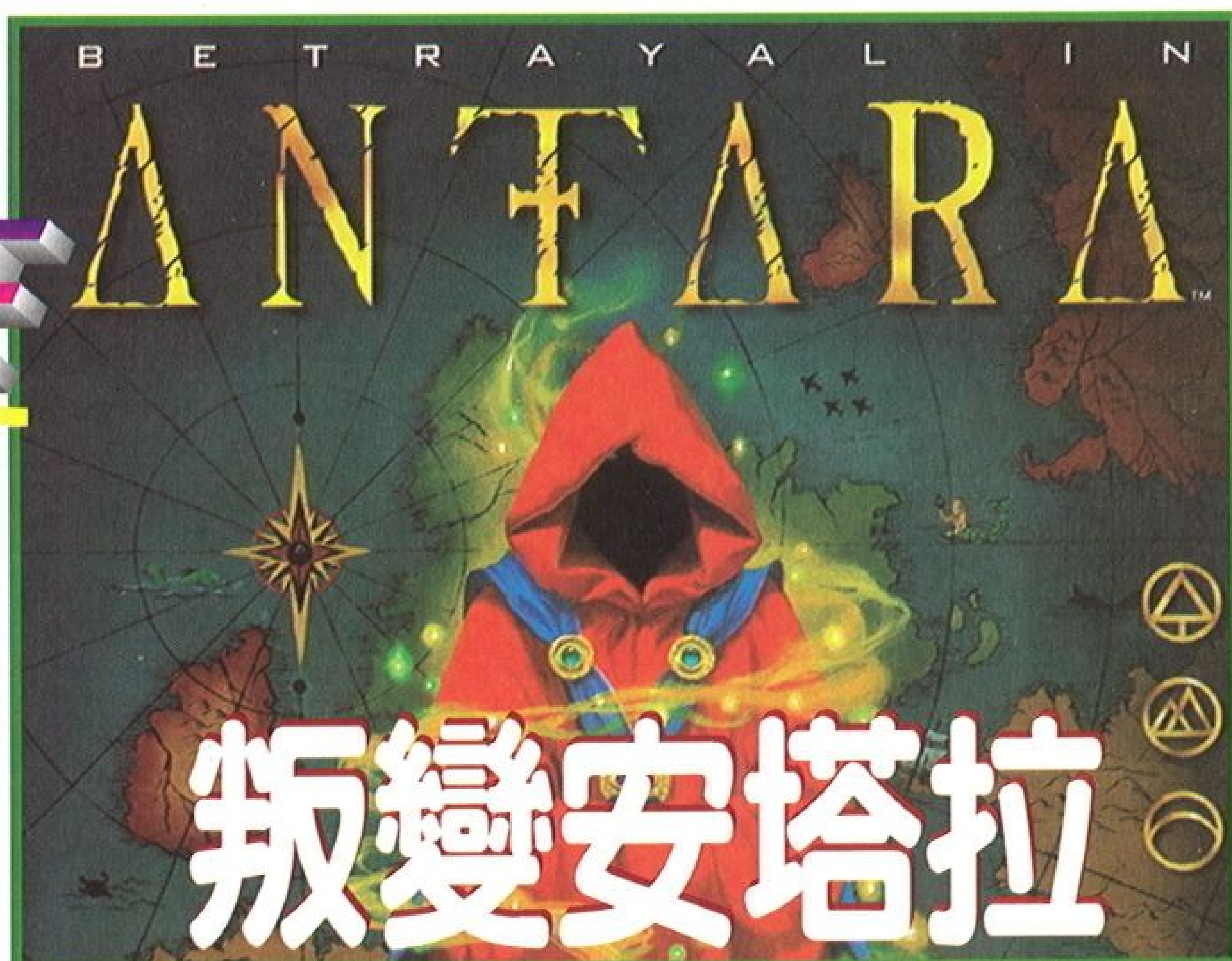


老實說，從本遊戲的表現來看，除了在精美的動畫與音效包裝之下，我們來還是可以看出製作公司本身的用心與投入，也可以看出想跳脫以往窠臼的雄心，所撰寫的故事情節，與安排的謎題機關等，也的確都叫人十分滿意，不過除了在整體方向的調整上，就有點背離眾多玩者的期盼，結果當然也不是當初廣大《黑暗王座》的玩者們，所希望看見的表現方式，話題再扯遠些，年底將推出的另一部續集大作《銀河飛將五－神諭》，在更換了製作人之後，遊戲的風貌也將大爲不同，在逼眞的電影動畫和精采的故事流程當中，玩者們到底喜歡哪一種？只有等今年的聖誕節才知道了，不過，還眞叫人憂心忡忡啊！

本文作者／神手

國外發行：VIRGIN
國內代理：第三波
遊戲類型：冒險
發行版本：光碟
使用平台：DOS
適用機型：486DX2-66
記憶體：8MB
支援音效：S
顯示模式：SV
操作界面：M
密碼保護：無
遊戲售價：1180元
測試配備：P-100、16MB RAM、SB AWE32、4X CD-ROM





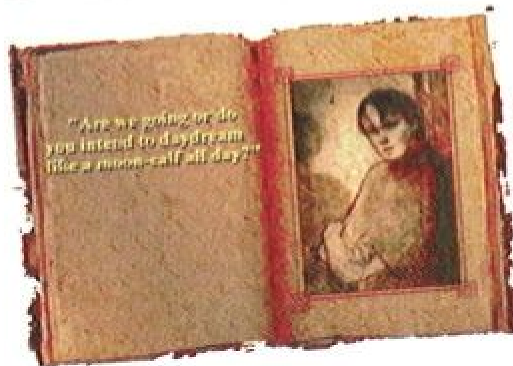
叛變安塔拉

過關高手

筆者找到了一些密技，除非您想破壞玩遊戲的樂趣，否則別看這裡。3D旅行時同時按下Shift、Ctrl和Z鍵，然後鍵入下列這些密碼：

● 密　碼 ●

●功用
Ask a Glass of Water
●回到章節的開始
Gotta have magic
●Aren學到所有的法術
Man Does My Leg Hurt
●醫治隊伍中所有人
Some call me Tim
●戰鬥時殺掉所有的敵人
Supermarket for the Rich
●得到很多好東東
Why am I so dull
●所有人物屬性加到最大

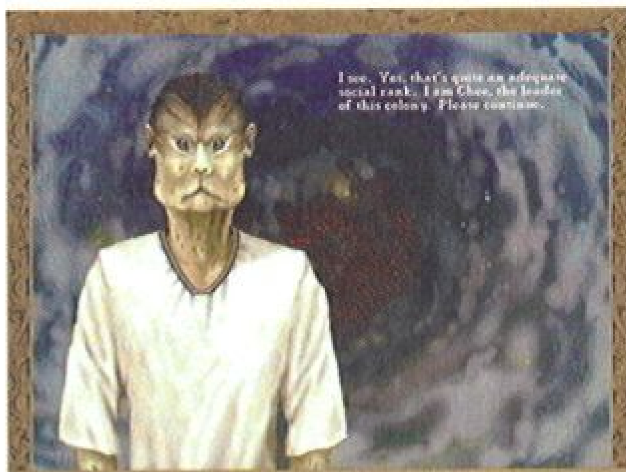


●劇　情：A+
●操　作：A+
●畫　面：B-
●聲　效：B
●耐玩度：B
●娛樂性：A

綜合評比：A

近一兩年電腦遊戲市場在即時戰略遊戲和3D動作遊戲的跟風熱潮中，以往吸引最多玩家投入的角色扮演遊戲，亦即所謂的RPG，似乎進入了空窗期，除了偶爾幾個驚鴻一撇的零星之作（如Betheda公司的匕首雨《Daggerfall》和Sir-Tech公司的阿卡尼亞傳說Ⅲ－巫術闇影《Shadow Over Riva》(除了發行公司一樣外，這款遊戲和巫術《Wizardy》可沒有任何關係)，和國內大多數玩家可望不可及的線上創世紀（Ultina On-Line）之外，幾個以往擅長角色扮演遊戲公司的名作續集，在製作消息傳出後，等待許久卻都還在只聞樓梯響，不見人下來的階段。到了最近，Sierra公司被認爲名作續集的叛變安塔拉（以下簡稱安塔拉）終於發行，筆者迫不及待地跟美麗的文編姐姐坳了一套，歷經一段時間的征戰，現在來跟各位讀者報告報告心得。





談到安塔拉自然要先提一下其前身，亦即當年獲得多許遊戲專業雜誌一致評爲最佳角色扮演遊戲的叛變克朗多（Betray in Krondor）。事實上93年Sierra公司發行叛變克朗多初時，當時正是遊戲儲存媒體由磁片邁入光碟的時代，克朗多起初以磁片版發行時並未獲得大多數玩家的青睞，使得Sierra公司並沒有對這款由知名的幻想小說家Raymond E. Feist親自參予製作並特別撰寫故事劇情的遊戲，有製作續集的打算，然而當Sierra重新以光碟版包裝並加入重新編寫的CD音軌背景音樂發行之後，卻意外地受到許多好評，但此時Raymond E. Feist卻已拿著劇

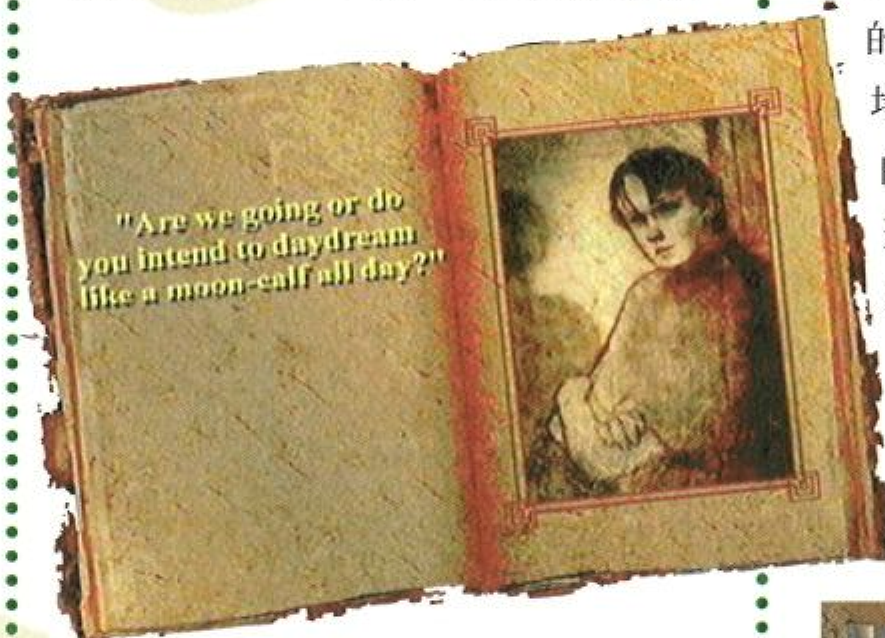
本投向另一間遊戲公司的懷抱，於是Sierra只得以克朗多的架構另編以故事劇情，展開續集的製作，而這款續集正是此次筆者評論的主角－叛變安塔拉。



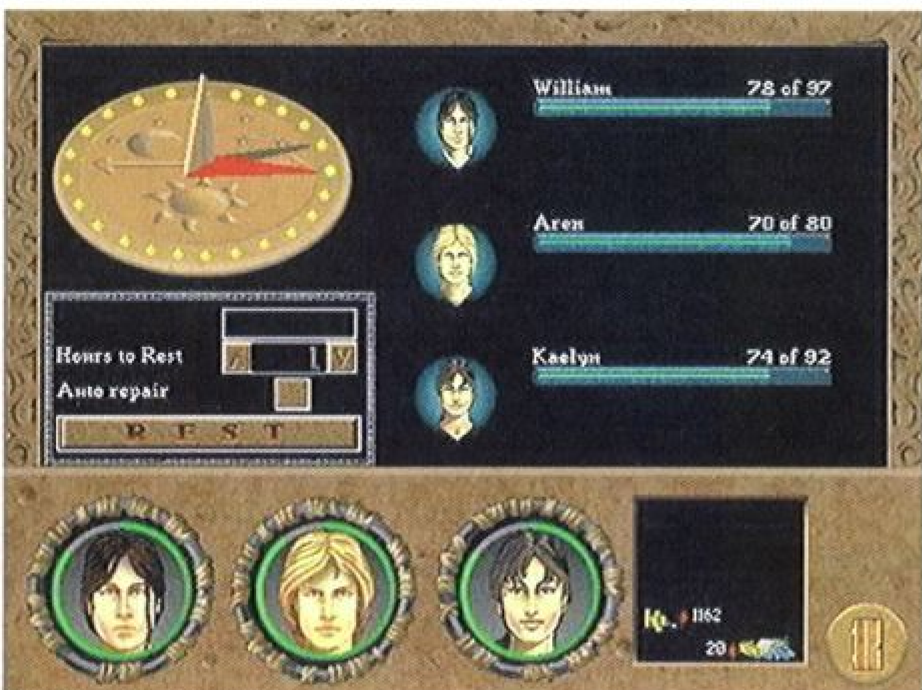
到了現在97年，如果您問筆者Sierra公司是否花了太多時間在這款名作續集的製作上了？筆者會給您肯定的答案。安塔拉的遲來伴隨的是過時的圖形表現和僵硬的直線劇情，這會大大地提高了新玩家進入美式角色扮演遊戲奇幻世界的門檻。不過對於願意忍受這種缺點的玩家來說，安塔拉卻成功地提供了一個頗具深度的故事和遊戲經驗。

因爲Sierra不再有權利生產以Raymond E.Feist的隙縫戰爭（Rift War）一系列小說爲故事背景的遊戲，安塔拉的故事於是拉到一個稱爲拉瑪（Ramar）的新世界而叛變克朗多的正式續集重回克朗多（Return to Krondor）預計將在98年初由7th Level公司出版）。在遊戲中，玩者可操作的角色有四個：Aren Cordelaine－在一次因緣際會中發現自己擁有魔法力量的鄉村少年；William Escobar－拉瑪世界中某個統治階層貴族之子；Kaelyn Usher－Aren和William在某次戰鬥中解救的一位女性流浪者；以及Raal－四位中唯一非人類的角色。

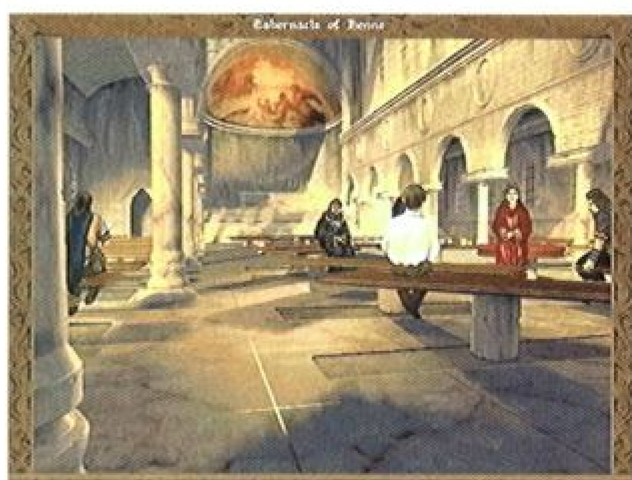
安塔拉承襲著克朗多的傳統，也將其故事進展以書本形式分成章節來表現。每個章節的長度不一，每一章中玩者必



須完成某些特定的目標才能推進劇情的發展。每一章節通常有五到六個次要任務，而這些任務都擁有RPG一貫的特性，例如從某人手上拿某個東西給某人，到哪裡殺死某個怪物等等，這些任務在增加遊戲深度的同時，也給你許多增強角色技能與屬性的機會。安塔拉吸引人的特點之一，是當劇情一步一步推展時，整個大陸也變成一個的愈來愈有趣的地方。除了那些形形色色的人類外，拉瑪世界也充滿著許多其他的智慧生物，像長相似狼而且好戰的Grr1f族、像似鳥會飛的TrKaa族、以及長期居住地下的Montari鼠人等等。雖然安塔拉的片頭對這些智慧生物著墨甚少，但是藉由遊戲過程中豐富的對話，卻足夠讓您一步步欣賞到安塔拉的深度劇情。彩色炭畫風格和深具磁性的旁白，以說書的方式交代著每個章節的過場劇情，雖然這樣的呈現方法和傳統的動畫比起來不那麼地生動，但是繪畫風格和旁白都具有很高的水準，大大地增加了劇情的張力。

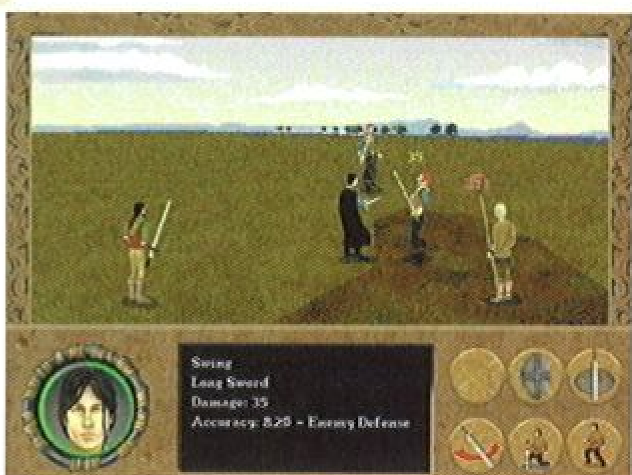


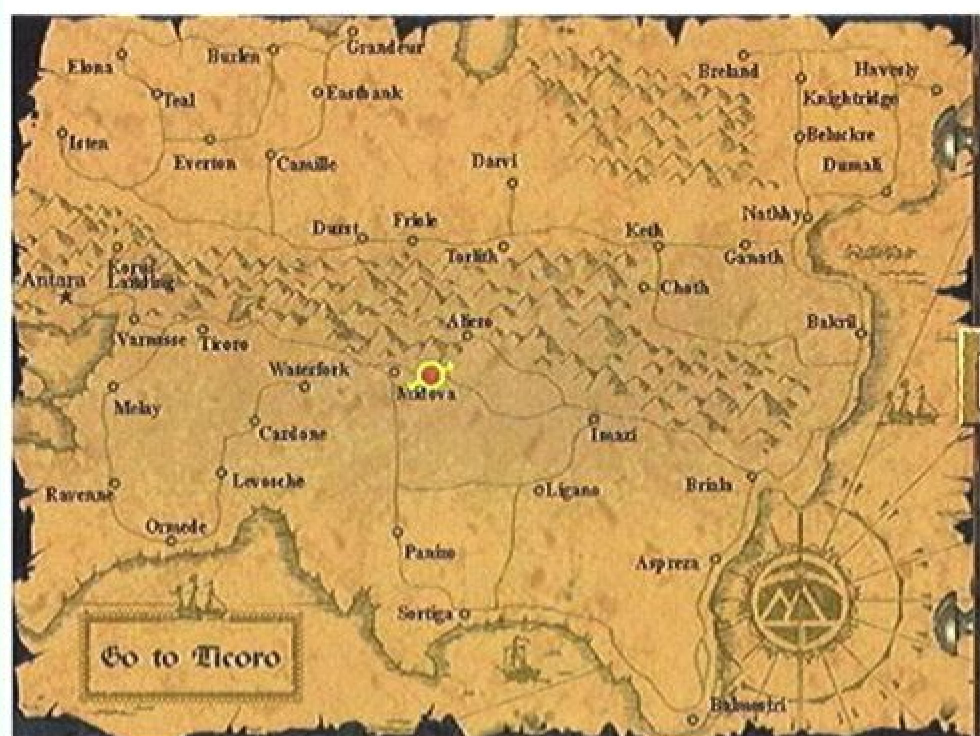
安塔拉最大的瑕疵可說是其3D繪圖引擎，雖然使用的是高解析度SVGA 256色畫面，但是畫面的配色灰暗、單調，而且流暢度不夠，很難吸引玩家的遊戲慾望。可是不太平衡的地方是，某些商店和建築物內所使用的單張中古世紀油畫風格的圖形，卻頗爲細膩好看。另外野外旅行的人煙非常稀少，即使進入小鎮或村莊，站在路上可對話的NPC也很少，而且都站著不動，甚至連野外的敵人也



都站著不動等您接近。這樣子事實上有好有壞，好的是當您不想戰鬥時，可以繞路避過，壞的是缺少了城鎮中熱鬧、互動的感覺。

安塔拉的圖形可能嫌過時了點，但是操作介面和法術系統卻蠻優秀的。整個介面操作起來非常直覺，使用物品或穿戴武器防具，只要用滑鼠點選或拖曳就可以。遊戲中大約有





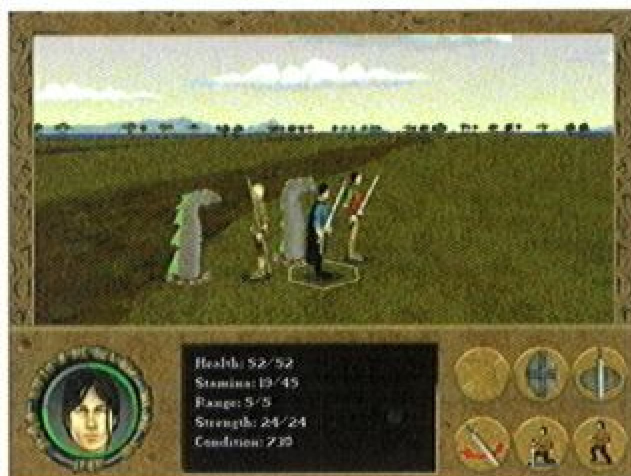
12種基本技能和20種魔法（魔法只有Aren能使用），這些技能和魔法並不複雜而且平衡度很好，玩者只要照著劇情的發展，不需要特意地練功，到遊戲後期自然能應付更強大的敵人。另外值得一提的是自動地圖，您可以在上面自註標記並寫上註解，查看NPC、旅店、寶箱、商店、及其他重要地方的位置，而且有三種放大縮小比例。此外還有對話回述功能，它能讓您無限重複撥放之前和所有重要NPC的對話內容。這兩個功能算是此遊戲蠻體貼的特點。



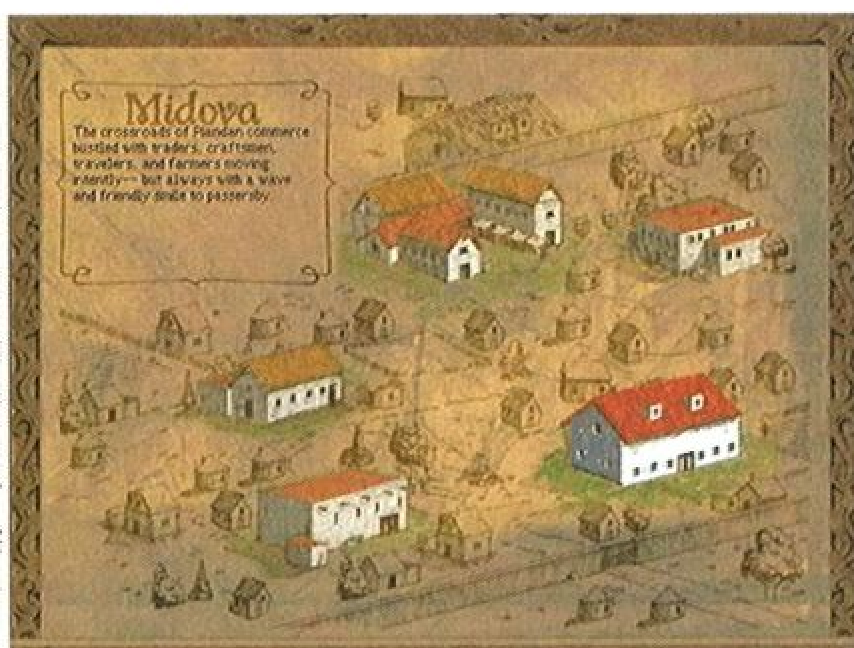
安塔拉同時也有很棒的、頗適合各個劇情場景的背景音樂，可是只有在戰鬥時或進入建築物時才有，平常在野外趕路時只有蟲鳴鳥叫的音效。不過對話的配音卻有很高的水準，除了過場說書的旁白之外，玩者角色和NPC對話時的配音，對於人物個性、語氣的掌握非常貼切，這是筆者認爲唯一能彌補粗操3D畫面的地方。另外某些酒店偶爾有酒客的歌唱，也都蠻有味道的。

安塔拉的戰鬥系統是回合制的，畫面則以第三人稱透視視角來表現。戰鬥並不會太難，遊戲初期城鎮到城鎮的旅行途中，並不常遇到四五個敵人圍攻你兩三個人的情況出現。雖然遊戲提供讓電腦自動控制人物的功能，但是就像大多數的RPG一樣，如果您讓電腦接管戰鬥，通常只會落個收屍重來的下場。還好遊戲另一個體貼玩者的地方是，每場戰鬥之前會自動紀錄儲存，如果您這場戰鬥全軍覆沒不太甘心，可以馬上呼叫存檔再戰一次。某些戰鬥性法術頗具有娛樂效果，不過當這些效果在畫面上持續著時，會嚴重減低戰鬥流暢度。另外一點和其他RPG不同的是，遊戲中並沒有所謂魔法點數的設計，魔法師施法耗的是本身的生命點數，常常導致法術愈施而身體愈虛弱的情況發生（不過這個設定倒是蠻眞實的）。

安塔拉的故事性非常強，但是行進過程卻是非常直線的。玩者並沒有自創角色或更改初始角色屬性的機會。很少謎題有一種以上的解決方法，而雖然整個大陸頗爲龐大，但在每個章節之間，玩者的隊伍卻被限定在固定的區域內探索，這無異和早期不成熟的日式RPG犯了同樣的毛病。



安塔拉在筆者眼中仍可稱得上是一款優秀作品，但卻無法超越克朗多。雖然它仍有頗具深度的故事、傑出的配音、方便的操作介面、頗富創意的法術系統和體貼的自動地圖及對話回述功能，但是不太平衡的的圖形表現、僵硬的直線性發展（這是筆者最爲在意的地方）、不怎麼聰明的戰鬥AI和偶爾會莫名其妙當機的bug，我想並不值得這麼長時間的等待，在名作的陰影下，安塔拉無法有突出的表現確實頗令人惋惜的。



本文作者／小 河

國外發行：SIERRA
國內代理：第三波
遊戲類型：角色扮演
發行版本：光碟版
使用平台：WIN
適用機型：486DX4/100
記憶體：16MB
支援音效：S
顯示模式：SV
操作界面：MOUSE
密碼保護：無
遊戲售價：1080元
測試配備：P-133、32MB RAM、S3 Trio64V+、SB Pro+Wavetable、Creative 6X CD-ROM



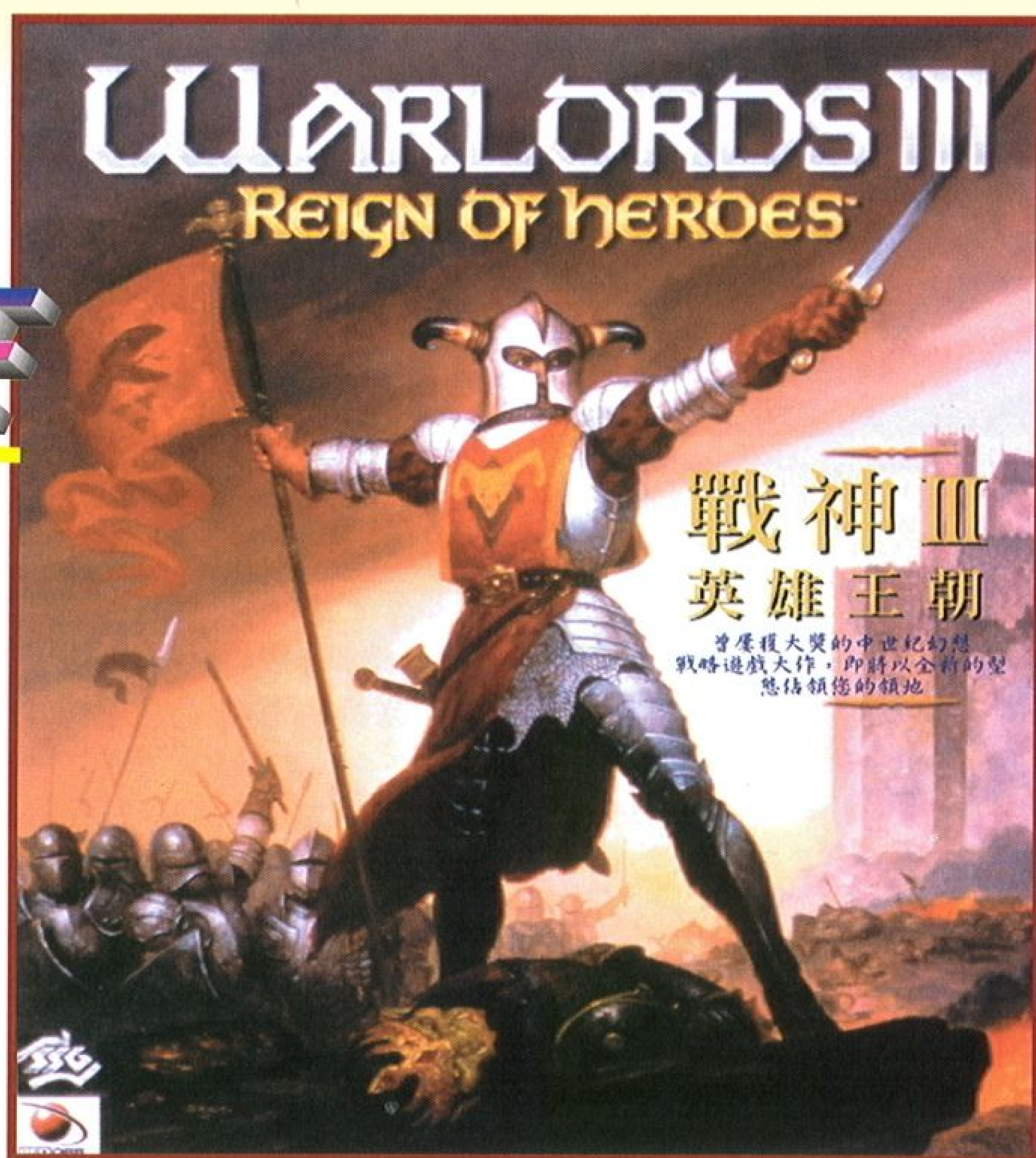
過關高手

英雄的主要作用在於尋找遺跡與接受並完成任務，以增加強力同盟部隊加入的機會，不過等級高的英雄如果帶有強力寶物的話，則是攻城掠地的最佳領導者。另外英雄的移動方式會與所帶部隊的移動方式相同，例如帶著飛馬時便可以一同飛行，與矮人族同行時便能快速穿越山丘地帶等，所以要視情況來配置其所帶領的部隊。

雖然戰鬥的亂數成份已降低不少，但還是常有小部隊以弱擊強的情形發生，所以除非時間緊迫，否則最好由龍、天使等強力部隊帶有其他較弱的集團部隊進行戰鬥，否則不小心便會失去這些得來不易的強力部隊，尤其弓箭手等擁有弓箭及暗殺能力的部隊，更得千萬小心，他們都具有一擊斃命的能力。

●劇　情：B+
●操　作：A
●畫　面：A
●聲　效：A-
●耐玩度：A+
●娛樂性：A+

綜合評比：A



比較資深的戰略玩家們，應該對SSG這家以戰略遊戲聞名的公司有所印象吧！該公司曾發行了不少知名的戰略遊戲，而其中較著名的系列之一，便是『戰神』(WARLORD)系列了。這個以中古幻想神話世界為背景的回合制戰略遊戲，由於最多可由八種不同的勢力同時對戰，而且各個勢力皆有其獨特的部隊種類，所以吸引了不少玩家；而二代中的英雄之設定，更使得遊戲性更上一層樓。如今推出的戰神三代，究竟有何特殊之處呢？以下將從各點來評定本遊戲之優缺。

遊戲進行方式

很多人在乍看到本遊戲時，都以為是NEW WORLD COMPUTING所推出的『魔法門之英雄無敵』系列，因為兩者在遊戲方式上頗為類似：玩家一開始時只有一兩座自己的城堡，隨後在城堡內召募各種部隊，然後再將牠們組成一支混合部隊，以前往地圖各處佔領其他城堡，進而打敗其它他對手。雖然進行方式類似，但實際上兩者仍有些不同，如英雄的定位、部隊戰鬥模式等都有頗大的差異；還有一點最大的



分別，在於『魔法門之英雄無敵』每個部隊都得由實際上不參與戰鬥的英雄領軍，而且最多只能有八個集團部隊，而戰神的英雄則是一個獨特的部隊，部隊也不一定需要由英雄帶隊，而且幾乎無部隊上限，

因此玩到後期經常有近上百個部隊在行動，雙方在戰略方式上便有相當大的差別性。

設定上的變更



戰神系列的最大特色，在於它將每一個部隊都視爲一獨立的個體，玩家可以任意指派該部隊穿梭在廣大的地圖各處進行作戰任務，雖然這樣子具有相當大的運用彈性，但部隊一多時也增加了玩家在控制部隊時所花費的時間，所以遊戲也提供了不少方便玩家的設計，如部隊全移動及將剛生產的部隊運送到指定城市等功能；而這次在戰神三中更增加了城市運送部隊的設計，只要我方部隊一進入城市，便可以指定該部隊直接送往我方的任一城市，而免除一一移動的困擾，是大大減少了遊戲進行的繁雜度，可說是極爲體貼玩家的設計。

除了現有部隊的運送方式之外，另一個改進便是當部隊要由陸地進入河流或海洋時，得經由港口及橋樑，而無法從己方的城堡直接下水或上岸了；這樣將有一個重大的好處，那就是更突顯港口及橋樑等戰略性據點的重要性，再加上港口可以摧毀，將可以增加戰略方面的運作程度。

隨著網路連線的興起，這次戰神也加入了多人連線的功能，除了IPX、MODEM等區域連線方式之外，還有與『暗黑破壞神』類似的網路連線功能，讓世界各地的玩者只要前往註冊後，便可以利用這個網路與其他玩家一同連線作戰；不過根據筆者測試結果，其表現實在很不理想，不僅其進行速度奇慢，而且還時常當機，因此除非眞的很想找人單挑，否則還是獨樂樂吧！

戰鬥上的改變

當敵我雙方進行戰鬥時，進行方式也與以往有些不同；雖然仍採取亂數戰鬥的方式，但有了新的戰鬥設定。首先是部隊擁有生命力（Hit，承受打擊點數）的屬性，愈強的部隊將更能承受更多次的攻擊，所以像以往一個弓兵可擊倒三條龍的情形便大大降低了；還有戰鬥是雙方各有六種附加屬性會影響所有部隊的強度，分別是正面的領導、（Leadership）士氣（Morale）及防禦（Fortify）與負面的混亂（Chaos）、恐懼（Fear）及攻堅（Siege）。這六種屬性將會相互剋制，所以在雙方戰鬥時除了原先部隊的強度之外，還得考慮這些附加屬性在戰鬥時的影響；比如說城市中的部隊在戰鬥時都有額外的防禦值，如果在攻擊該部隊時能有攻城車等



具有攻堅屬性加權的部隊隊在內，將可以抵消或減低敵人的防禦值，使戰鬥更加容易獲勝。

除了生命力及附加屬性之外，部隊還有兩種特別的戰鬥屬性—弓箭（Missile）及暗殺（Assassin），前者可在敵人未行動前先予以攻擊，後者則具有一擊斃命的特性，所以在遭遇一群弓箭手或狗頭人時，別忽略了他們的特性而慘遭殲滅。

部隊更多樣化

這次部隊共有六十四種之多，除了以往常見的人類、精靈、矮人及獸人族之外，也增加了狗人族（Gnoll）及不死族（Undead）等。

每一個種族的特性也更加突顯，像精靈族的生命力較低，但攻擊力都較高，而且在森林中有額外的加權；矮人族的生命力特高，在山丘中擁有較強的戰鬥力；不死族則普遍具有讓敵人混亂或恐懼的能力等，而且每個勢力將只能使用特定的種族，所以在進行遊戲時也更具有變化性。



每個勢力除了八個制式的部隊之外，還可擁有三種傭兵部隊及四種同盟部隊，前者是經由不定時的出現或完成特定任務來僱用，後者則是以英雄加入時的伙伴、搜尋遺蹟或完成任務時來加入，這些特殊的部隊往往擁有更強大的能力，所以一遇到時可別錯過了。

英雄的強化



常有人將戰神系列與魔法門之英雄無敵混爲一談，因爲它們都有英雄及各種部隊組成的怪物，而且也是四處攻城掠地的遊戲方式，不過在戰神系列中英雄的地位更加重要，因爲每個英雄都是獨立的部隊，而不只是單純地率領部隊作戰而已，他的加權屬性不僅可以加強部隊整體的戰力，還可以親自參與作戰，而且英雄也分爲戰士、巫師、盜賊等十種職業，每一種都有其特殊能力，當獲得足夠經驗而等級提升時，各職業的英雄所能增加的屬性、技能及法術也會有所不同。如果能找到或由商人處購得寶物時，也可以增加英雄的各種能力。



提到法術，這也是戰神三所強化的部份之一。在遊戲中有七種職業的英雄可以施展多達16種的法術，而這些法術有查看地圖、加強部隊戰鬥能力或移動速度等，其施展時則必須藉由城市所生產或遺蹟中找到的Mana Crystal爲法力來源，而且各種職業的英雄能使用的法術也都不同，讓英雄的地位更形重要。

除了原先可在各遺蹟或地下迷宮探索之外，戰神三中更加入了英雄可在任何城市接受委託任務的設計，而不再像以往得到特定遺蹟中才能接收任務。只要英雄在某個城池中接受了任務並完成時，便可以獲得各種報酬，而隨著佔領或掠奪城市、擊倒敵方部隊或尋找遺蹟等三種不同程度的任務等級之差異，所獲得的報酬也更爲豐厚，但前提是接受任務的該英雄得活著去親自完成它該任務，不可由別的英雄或部隊代勞。

聲光效果



以往『戰神』系列最令玩家所詬病的一點，便是其16色的高解析畫面的表現太差；雖然遊戲本身的可玩性相當高，但有些玩家則是以第一眼的印象來評斷遊戲，因此外表不佳的『戰神』便很容易被忽略了。如今製作單位大概是考慮到外觀的重要性，所以此次使用了三種解析度：640×480、800×600及1024×768三種模式，而且在256色的表現之下，遊戲畫面可說是比以往要突出許多，像部隊看起來就比以往要精緻許多，而且由眞人扮演的骷髏魔王Bane，也比一般由3D模組製作的人形要生動不少；就連以往被評爲簡陋無比的戰鬥動畫，雖然方式不變，但表現也細膩多了，使得原先最令人詬病的一點，如今反成了優點之一，相信可以更吸引許多的玩家。或許有人覺得戰鬥的表現方式仍嫌單純，但筆者認爲讓玩家可以更用心在部隊的調配等戰略性方面，也是個不錯的作法。

至於在音效方面，使用CD直接輸出的效果可說是非常優良，除了在每回合開始時不時出現的眞人語音之外，部隊接受指令、行動到雙方進入戰鬥的各種音效，都十分突顯出遊戲的戰爭氣息；而背景音樂方面也相當稱職，在不同角色行動時都有不同的音樂，而且頗適合該角色的特質，表現還算不錯。

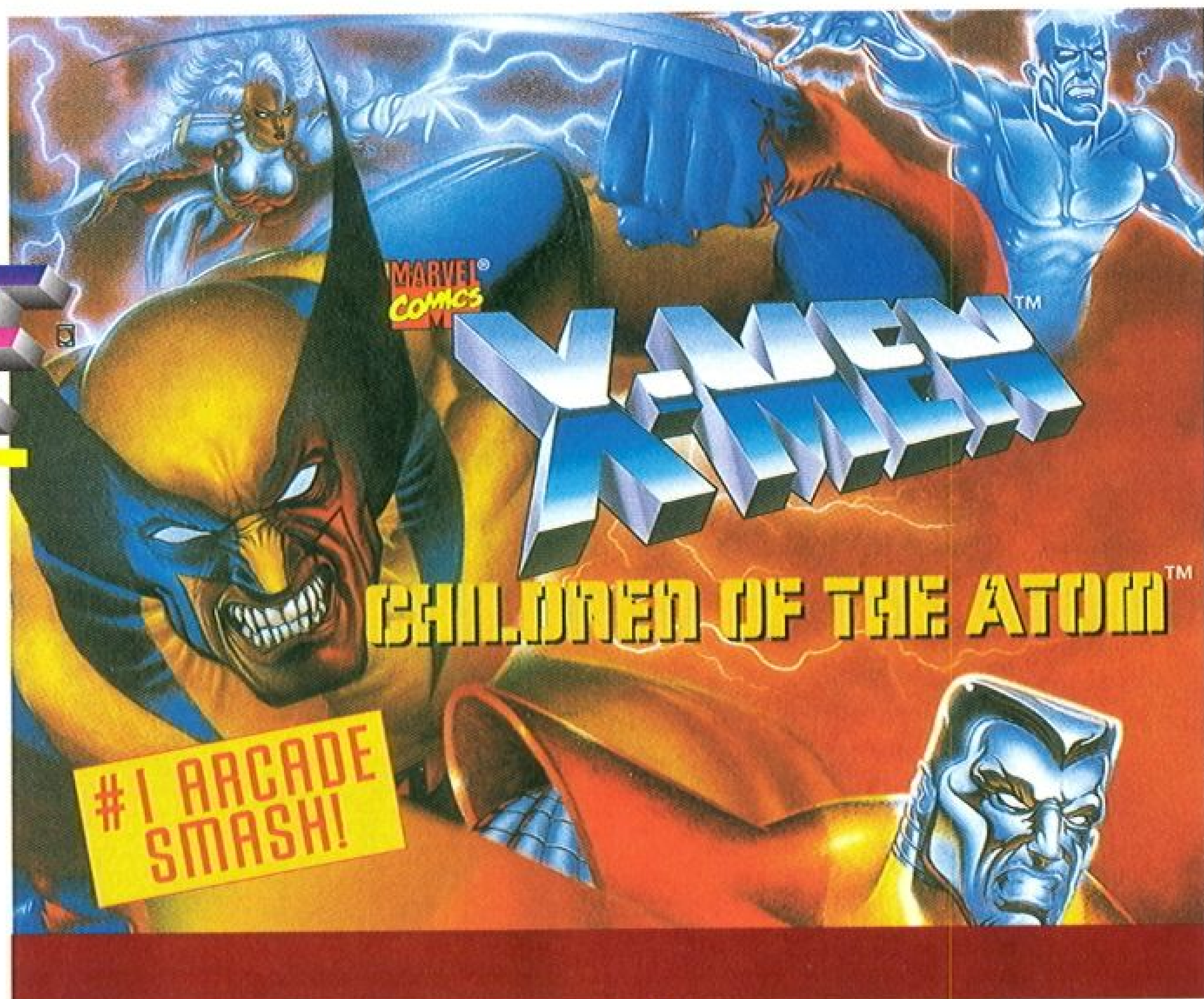
整體而言，在強化了聲光效果之後的戰神三，在其原先就具有的可玩性再予以強化之後，遊戲的評價可說是更上一層樓。如果喜歡戰略遊戲的玩家，一定要試試這個經典級的遊戲，不然就太可惜了。



本文作者／HERO

國外發行：REDORB
國內代理：憶弘
遊戲類型：戰略
發行版本：光碟
使用平台：WIN95
適用機型：P-75
記憶體：16MB
支援音效：S
顯示模式：SV
操作界面：M
密碼保護：無
遊戲售價：890元
測試配備：P-166、32MB RAM、16X CD-ROM、SB





過關高手

格鬥遊戲的技巧在那裡呢？大概不用我說大家也都知道，多練習自然就可以抓住遊戲的節奏感，X-MEN也不例外，要注意的是六個不同程度的拳腳攻擊鍵，時間空隙差別相當大，但是攻擊的力量差別卻不是很大，對一個具有連打系統的遊戲來說，寧可以小動作來挑釁也不要隨便使用大動作的招式，抓住對方的攻擊空隙，特別是遠距離的氣功攻擊欺身而近，再使用能擊潰防禦的招式，加上連續技和大絕招一氣呵成，通常可以給予對方重創，還有什麼技巧嗎？當然有！當你開始玩這個遊戲的時候就會發現這當中還有很多很多的技巧在裡面呢！



●操　作	A
●畫　面	A++
●聲　效	A
●耐玩度	B+
●娛樂性	B+

綜合評比：A

記得前不久才傳出了SEGA即將把VR快打2移植到PC上面來，沒想到過了沒多久就看到這款CAPCOM的格鬥名作。X-MEN是一款充滿美式畫風的格鬥作品，經常出入遊樂場的玩家應該會注意到，最近幾款CAPCOM的作品都充滿了此類的畫風，尤其是在快打旋風ZERO出現之後更為明顯，是不是受到X-MEN的影響不得而知，不過在X-MEN上這種配色鮮麗年輕的畫風，卻也是它的一大特色。一樣是移植的作品，大多數的作品都是以WIN95為平台，但是X-MEN卻選擇了DOS為平台，就因為如此又得面對相容性的問題，在S3新一代編號775的顯示



卡和MATROX的MilleniummII上都出現了無法正確偵測顯示卡的現象，事實上說明書中也提到了只要是用到雙緩衝區(Double buffering)加速的卡就會有無法正常顯示的問題，如果說這是一個不怎麼樣的遊戲也就罷了，偏偏它又是一個不折不扣，令格鬥迷眼睛為之一亮的好遊戲，還有一點請容筆者抱怨一下，X-MEN是個格鬥遊戲吧?!居然不能正確地校正？筆者的pad是微軟出的



Sidewinder，筆者不死心，再把羅技的鈦翼戰鬥搖桿也拿起來試試，一樣是不行，問題會不會是出在筆者的搖桿介面上呢？嗯！人家在Win95下玩起War God來可是嚇嚇叫呢！玩格鬥遊戲沒有搖桿可用對筆者而言簡直就是晴天霹靂！

CAPCOM在人物的設定上向來是有過人之處，從古早的快打旋風到最新的三代，在玩家的心中留下了不可抹滅的印象，每一個角色的招式都深深



地吸引著玩家，坐在螢幕前的不說，在機台旁的一樣是把眼光投注在畫面的人物上，相對於五光十色的背景畫面來說，從不曾讓人有喧賓奪主的感覺，不管是敏捷有力的Wolverine、還是輕巧如風的Storm，每一位角色散發出巨星的風采，對一個格鬥遊戲來說，成功的人物設定遠比一個虛誕荒繆的故事來得重要，以CAPCOM長年在這方面的經驗＼自然是深諳此道，故此投注了相當多的心血，對於招式的變化更是眾多格鬥遊戲製作公司中的佼佼者，從快打一代結合方向組合的攻擊系統到聚氣大絕招系統，X-MEN總合了CAPCOM格鬥遊戲的精華，快速華麗同時寬廣的戰鬥空間，使得X-MEN成為遊樂場中玩家常駐足之處。



除了成功的角色設定外，CAPCOM也掌握了格鬥遊戲的另外一個靈魂－節奏感，事實上用這個字並不是很恰當，但是並不難懂，你可能會發現一個老手很容易地就可以掌握菜鳥的攻擊方式，節奏感不但存在於對戰中，讓對戰的雙方有戰鬥的感覺，在招式中讓玩家有招隨意至的體會，也才是一般所稱的流暢度。遊戲的動感從那裡來呢？不只是處理機速度增快之後所加上的圖形動作，也不只是人物的晃動，重要的是在生命的脈動，出自於對手的壓迫感，這也是格鬥遊戲的靈魂所在，令人熱血澎湃的魅力所在。X-MEN在這些方面傳承了CAPCOM優良的傳統，不論是在節奏感上或是操作的方式上，都有著相當傑出的表現，這使得它得以輕易地讓玩家接受並融入格鬥遊戲的氣氛中，那不就是格鬥迷們衷心企盼的嗎？

X-MEN不但有著出色的畫面表現，在背景音樂和音效上的演出更是不遑多讓，熱鬧非凡，擠滿了27首音軌的CD上，可以聽到截然不同的曲風，每一幕場景和不同的境遇都會出現烘托勝利與絕望的音樂，使得玩家很容易地就可以和這些具有X能力的X-MEN混在一起。不過呢！遊戲選單的設計看起來就有點粗糙，有點像是大家熟悉的模擬器介面要調整音樂和音效等設定必須按F10，進入主要選單中，再選擇要更動的選項，以功能鍵如F5或F6來更動，而不是一般利用方向鍵選定選項後再做更動，這時候說明書就顯得相當地重要了，很可惜的是，國內的代理商往往願意花大錢搶遊戲代理權，卻吝於把錢花在國人身上，簡短的中文說明中只提到了遊戲的內定操作鍵和開始的方法，對於其它的控制介面，譬如搖桿卻是一字不提，尤其是這個遊



戲的問題多多，恐怕不是一般小朋友就能解決的，期望以後遊戲代理商能夠不是只做shipping的工作而已，這恐怕要等台灣加入WTO之後才有可能實現了。

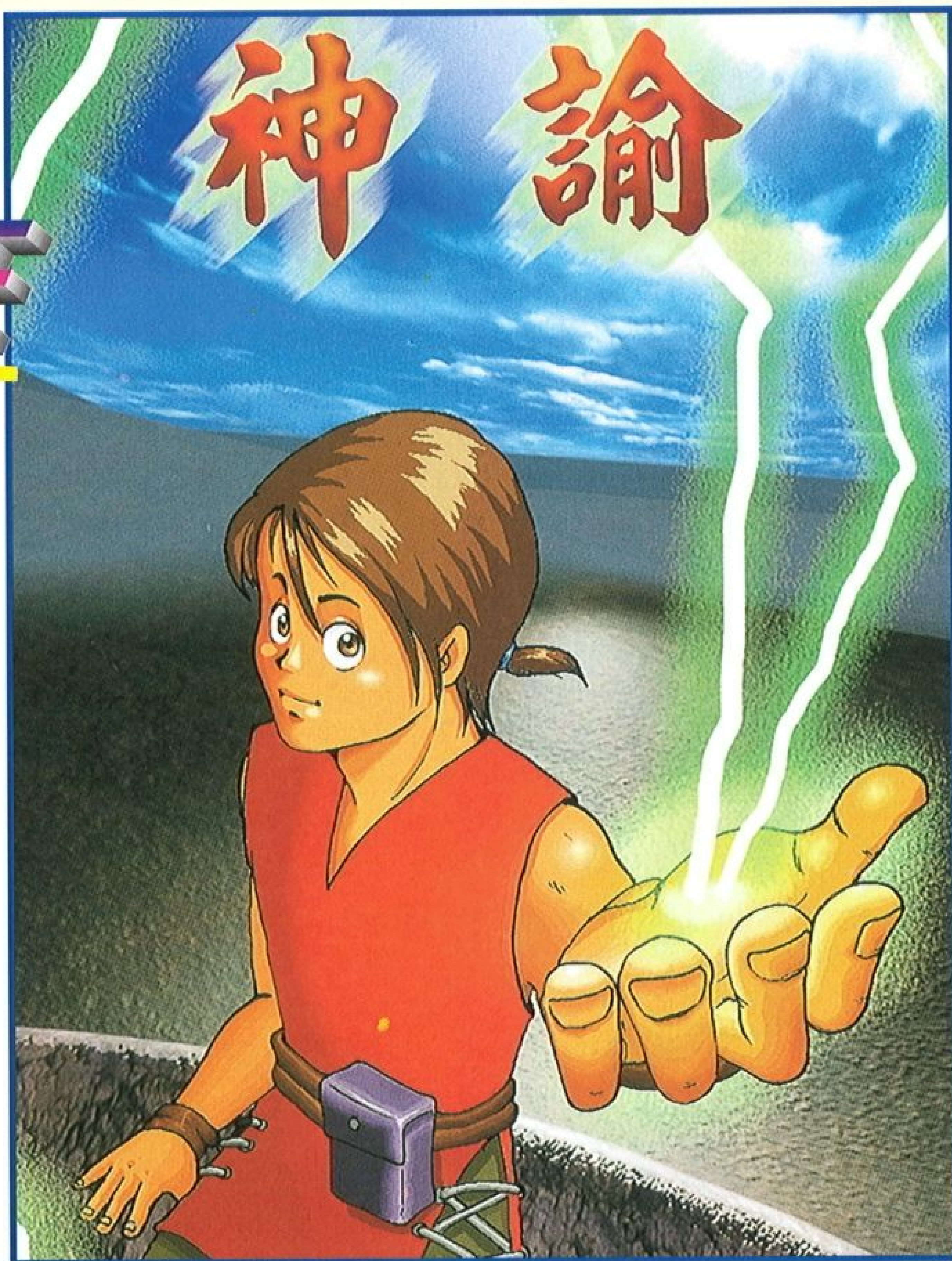


整體而言，X-MEN在遊戲本體的表現上真的是沒話說，但是在體貼玩家的層面上，甚至比兩三年前的遊戲還來得落後，顯然CAPCOM公司還沒有抓到PC玩家的需求，同時也希望所有的代理商能夠負起責任，請一個會玩遊戲的人玩過遊戲之後再翻譯手冊，我相信這樣對於國內遊戲市場的開發，絕對有正面的助益，對一個不懂英文遊戲的人來說，英文手冊和補帖版的有什麼差別呢？！

本文作者／RXZ

國外發行：ACCLAIM
國內代理：富峰群
遊戲類型：動作
發行版本：光碟
使用平台：WIN95
適用機型：486DX2/66
記憶體：16MB
支援音效：S
顯示模式：SV
操作界面：K/J
密碼保護：無
遊戲售價：1200元
測試配備：6X86-P200+、96MB RAM、S3 ViRGE、SB16、12X CD-ROM





過關高手

讀書不做筆記的玩家，建議您考慮清楚之後，再決定要不要玩。勤記重點是進行遊戲時必要功課，除了無關痛癢的對話之外，至少得記下地名、人名和事件。否則，待完成支持線任務後，卻不知上哪兒向何人交差，難不成要逛遍整個寂回界？綜觀整個遊戲，足堪提供過關提示者衆多，草民乃運用特異功能舉其一二：進行細心測驗時，先將長串數字記下；關著的門是3，開著的是18；得到三組數字後，相加即得藏書座標；三本書都在左上方的一小塊區域，戒指則在會長屋前的石獅腳下。要找榮耀皇冠須先到廢墟找一鬼魂；霧夢池怨靈須以聖符超渡，記得地上有處傳送台嗎？生命樹的入口位於桃樹林左下方的樹欉，逐一向右撞不難找到…

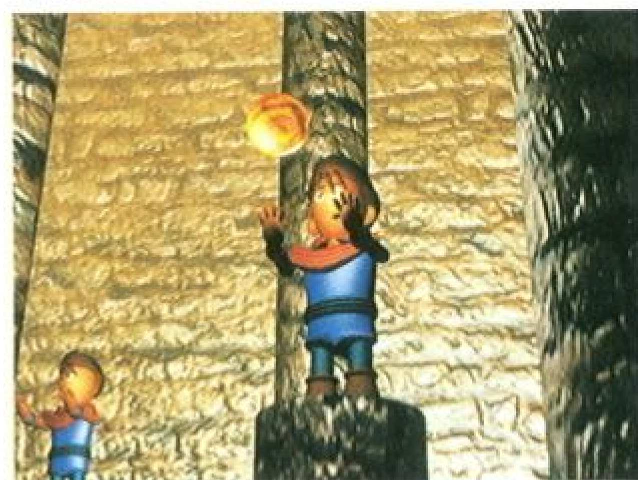
●劇　情：A
●操　作：A
●畫　面：B-
●聲　效：B
●耐玩度：B
●娛樂性：B+

綜合評比：B+

這個世界是由六個不同次世界所組成，每個世界都有名爲「結界」的天然屏障區隔，遊戲的世界則處於第三層的「寂回界」，刻正遭受「天界」神軍入侵。主角亞雷恩因緣際會，必須協助五名天界轉世者，逐步解開不爲人知的陰謀，並化解重重危機。

如此的劇情綱要是否很吸引人呢？這正是這款遊戲的成功之處，隨著遊戲進展，玩家當更能體會企劃的用心。若以場景論之，「神」片或不能稱其爲大，但如論及遊戲的劇情，它則是出奇的繁複。近三十萬字的對話訊息，造就了劇情的緊湊和張力，一個話題引出另一個話題，藉由NPC之口，滔滔不絕，沛然成趣。

職是之故，與人物耐心對談乃重要美德，它除了提供線索訊息外，也可增長見聞。舉凡鑄劍、農耕等等，顯然經過一番考証，聞之頭頭是道。由於多線式的劇情所致，對話內容有時會導致玩者疲於奔命，明明完成了某個支線，但因事件設定的時機未成熟，硬生生的就是得不到結果。因應之道無他，逐一的跟每個人物對談，待時機一到，總會挑起話頭的。





寂回界計有騎士、格鬥、聖者和魔法四大公會，這些公會在中佔有舉足輕重的地位，除了提供學習技能外，它更是牽動劇情的主軸。到了後期還得說服這些公會派兵組成聯軍，以共同抵禦神軍的侵略，這說服的過程，無疑是遊戲的重心。更令草民讚賞的是，公會除了上述功能之外，跟戰鬥也是息息相關。這種環環相扣的設計手法，確實值得玩家喝采。

戰鬥系統頗具美式RPG風味，除了法術之外，動畫效果較顯不足。敵方若以兵刃攻擊，只看到由遠而近的身形猛撞一下，餘者皆不見有何變化，這個部份確實有些陽春。雖然採的是回合制，但很有耳目一新之感，經驗值的取得非待戰鬥結束才核算，而是隨著個別隊員的每個動作而累積，即使是恢復性法術或物品的使用也能獲取經驗值。經驗值達到升級指數也能立即升級，而不必等到戰鬥結束。

由於人物的各項屬性設定得極爲明確，這樣的戰鬥系統會導致實力不均的結果。若是速度等值高的話，出手的順序和次數也相對增加，則累積經驗值也更爲可觀。而等級高的隊員因傷害力較大，經驗值也隨著增多，於是就形成強者愈強，弱者愈弱的不現象。爲化解這個問題，適度的策略運用就屬必要。例如，上場時盡量讓急待升級的隊員出手，而較強的隊員則從旁輔助，以逸待勞。

還有一點不同的是，戰鬥中若使用恢復性道具，並無次數限制。亦即單一隊員在每個回合中，可藉道具的使用將所有隊員服侍得面面俱到，甚至可以更換裝備。這種設計方式不啻將遊戲的自由度推向無以復加的境地，草民個人極爲欣賞。

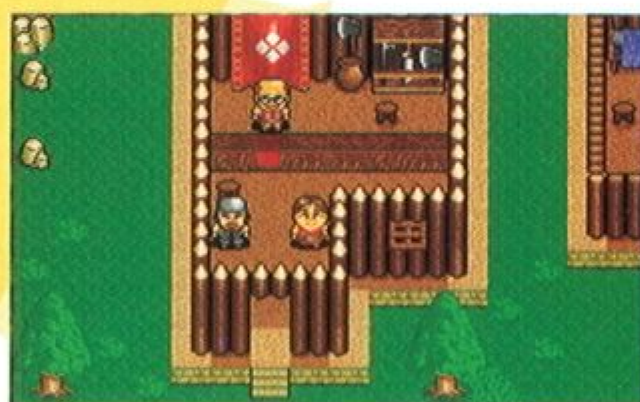
提到裝備可另有看頭，人物周身行頭多達十幾項，各項裝備亦皆有適用等級之分，可謂涇渭分明。林林總總的道具，加上隨劇情發展而出現的物品，與隱藏在各地下迷宮的武器等等，眞是多得嚇人。所幸，各式裝備的販賣地點和各公會提供的技能學習，手冊記載得極其詳盡，這可省卻玩家到處瞎撞的奔波之苦。

升級後所獲得的技能學習點數，與各公會就有關聯了。點數用在不同的公會就會學得不同屬性的技能，所有的技能也都有難易之分。爲了避免中途變節，仔細對照手冊上的各公會分會的分佈地，是必要的功課之一，爲的是愼防誤用點數而終難成大器。



遊戲畫面顯然是這款遊戲的「死穴」，繪圖手法稍嫌粗糙，尤以人物造型爲然。色彩飽和度亦顯不足，疏淡稀落的畫面極不討喜，若單就此言之，它可能較難引發玩家的青睬。見景傷情，不由觸發草民的憐惜之心。因爲這就像草民個人一樣，「敗絮其外，金玉其中」純以內涵見著取勝…（草民按：編者別再按了…）

遊戲中的幾座地下迷宮，規模頗爲可觀，雖然普遍性難度不是很高，但絕大部份的迷



宮都別有洞天，玩家必須找到正確的缺口位置，才能穿牆繞到這些獨立的區域。穿牆之後的羊腸小徑糾葛迴旋，因爲背景漆黑而顯得棘手，這確得費一番手腳的。

遊戲的音效不是很突出，背景音樂則較爲耐聽。唯遊戲期間卻發現音樂有時大時小，或戛然停止的現象，這種干擾有時讓草民覺得挺煩燥的。

龐大的對話訊息，爲數眾多的道具和裝備，堅強的企劃功力，造就了這款成績不錯的遊戲新作。如果玩家不在意草民文中指出的缺憾，它確實值得一玩。



本文作者／ALEX

設計公司：弘邦
發行公司：弘邦
遊戲類型：角色扮演
發行版本：光碟版
使用平台：DOS
適用機型：386以上
記憶體：8MB
支援音效：S
顯示模式：V
操作界面：K
密碼保護：無
遊戲售價：720元
測試配備：P-166、32MB RAM、AWE 32、12X CD-ROM





過關高手

在大富翁總動員中，擲骰子仍是大富翁進行的重頭戲。不過現在你除了替自己蓋房子之外，還必須記得替對手「拆」房子，才能將對手連根拔除。記得攻擊別人時也要小心自己，俗諺「螳螂捕蟬黃雀在後」，別把別人拆光了自己也沒了。還有能募集多少小人就募集多少，這樣才能克敵致勝。小人越多你越能同時兼顧攻擊與防禦。剩下的就看你擲骰子的運氣了！

- ●操　作：B
- ●畫　面：B+
- ●聲　效：C+
- ●耐玩度：B
- ●娛樂性：B

綜合評比：B

大富翁的題材在電腦遊戲中，一直沒有太多的變化，一方面在於遊戲要老少咸宜，另一方面又要有娛樂性。絕大部份都只是擲出骰子以決定下次移動的步數，到了某些特定點會有不同的世界發生。最有名的電腦大富翁遊戲莫過於大宇的大富翁系列了。這會兒國內的ACME工作室也推出了一套「大富翁總動員之瘋狂模擬戰」，來加入這個大富翁戰爭。

在大富翁總動員中，重頭戲不再只是擲骰子，及抽幸運卡而已。玩家所蓋的房子及小人已成爲遊戲的重點。在眞正的大富翁紙上遊戲中，蓋房子到後來是一個很重要的財務來源，不過移植到電腦遊戲之後



這個特點就被模糊掉了！不過在大富翁總動員中，你卻有多達二十種以上的建築物可以蓋到你所佔領的土地上，這些建築物也可以分幾種類型：旅館業、飲食業、特種營業、娛樂業、軍火業、工廠等。這些房子並不是擺好看的，除了可以替你每月賺進大把大把的錢財之外，有的還可以製造小人、抓走對方的小人等，另外在娛樂業的建築物裡也提供了一些小遊戲來提供房子主人及路經的對手較量，如保齡球、推板球等。



遊戲中另一個重要因素－小人。此小人乃非卑鄙小人之小人也，小人乃小型人類是也。這些小人相當於您的部下

而有協助你的義務。小人也有不同的職業，而且你也可以透過轉職神殿將你手上的小人轉成另一種職業。而每個小人也因爲職業的不同，而有不同的「業務」需要。舉例來說士兵、龍騎士主要任務在於攻擊敵人。保鏢除了一般保衛家園的任務之外也有攻擊敵人的能力。女郎可以將對手的小人給引誘過來。而綁架犯根本就是直接將別人的小人搶回來。當你要蓋房子的時候你就會需要工人及建築工人來幫你蓋房子。除此之外，每種小人都有生命值、攻擊力、防禦力、移動力四種基本屬性，用來決定當小人之間發生戰鬥時的存活率。比如說攻擊力及生命力都是最高的龍騎士來說，往往派少數龍騎士出馬就可以滅掉對方一群人。當然啦！雖然廣告中打的是「大富翁＋紅色警戒」，那「紅色警戒」的成份不過是很多的小人而已，眞正小人間的戰鬥都由電腦來自動替你決定。



大富翁總動員分成兩種模式，一種是故事模式，另一種是對戰模式。在故事模式中就依照原來的故事劇情發展，而有不同的過關條件。在故事模式中總共有三個章節你必須完成過關條件才可到下一關。對戰模式則提供六種場景，來提供您和朋友或電腦對抗，在這種模式中你可以自定多久之後計算所有人的成績。在對戰模式就不用說了，純粹就是比時間到時，有最多的財富及資產的人就是贏家。而在故事模式中最主要的就是找到最後的秘寶，不過故事模式的任務交代不清，甚至很難達成。怎麼說呢？玩者得停在目標的那一格上才有可能達成目標。要是運氣不好就得一直繞路到碰上目標點爲止。爲了避免錯過目標點重繞一圈，有時候會在地圖一小塊區域繞圈圈，但是有時候繞個十圈也出不去。因爲目前前進時碰上叉路都是由電腦決定方向，若是讓玩家自行決定方向，也許會讓人較容易完成任務。



當每一年結束後會有一隻企鵝跑出來結算大家的成績及發放紅利。它會統計所有玩家的現金、存款、生產、小人數等，同時也會比較目前所擁有的建築物及這些建築物的類型分佈，另外它也會一併統計所有玩家在各行業所佔的比重，算是一套蠻詳盡的資料統計。

當玩者的資產受到攻擊時，在小劇場中的企鵝會用動作告訴你，可是那隻企鵝平時就在跳來跳去，所謂「常態的動態就是靜態」可能會忘記注意企鵝在告訴你被攻擊了。筆者覺得這是一個缺點，如果是用聲音可能會好一些，用動作等到你注意到房子大概也被拆光了！所以你要是很不小心，統計圖表至少可以告訴你被拆了多少房子。

「大富翁總動員之瘋狂模擬戰」的畫面上可以說是相當可愛且豐富，採用相當日式風格的美工畫面，遊戲中的各角色



採用的是SD方式顯現，並且五個主要角色都蠻像日本漫畫或卡通中的角色。而建築物及地圖也各有各的特色，整體來說「大富翁總動員」是一個具有豐富畫面色彩的遊戲，足以吸引大部份人的目光，雖然它的風格相當日本化，期望在未來他們也能有自己的風格出現。

而在音效及音樂方面則是有點小失敗，乏善可陳的音效以及混濁的CD音樂。在大富翁總動員中沒有太多的音效，而音樂的部份據說是採用樂團表演現場收音的方式，也許是收音設備的問題，雖然採用的是蠻不錯的音樂，不過就是有一種聲音不太清楚的感覺，相當的可惜，否則大富翁總動員會是一個很好消磨時間的遊戲。

本文作者／俞伯翰

設計公司：第三波
發行公司：第三波
遊戲類型：益智
發行版本：光碟
使用平台：DOS
適用機型：486DX2-66
記憶體：580K
支援音效：S
顯示模式：SV
操作界面：K
密碼保護：無
遊戲售價：680元
測試配備：P-200 MMX、64MB RAM、ATI 3D ProTurbo 4M SGRAM、12X SCSI CD-ROM、SB AWE64(8MB RAM)





過關高手

「眼明手快」是玩即時遊戲的秘訣，由於遊戲的音效並不是很多，你可能沒有辦法像RA一樣，靠著遠方的砲火聲來得知我軍正遭受到攻擊，所以最好能夠善用地圖功能，快速地切換到軍隊駐紮處和基地，而「一鼓作氣」則是獲勝的不二法門，戰略目標的重要性首推鈾礦基地，敵軍是自始至終不斷地製造機器人，所以能源儲量不會太多，只要能夠長時間佔領鈾礦基地斷敵軍援，要拿下基地可以說是易如反掌，消耗戰的方式並不適合這個遊戲，特別是武器的種類並不是很多，而多數是屬於攻防之用。比較可怕的東西就是防衛的砲塔，如果不能斬草除根，就算基地掛了、沒有能源也能自行修復（非常不合理！），最好能夠集結大量的部隊，直接把對方的基地碾平，這樣就天下太平了！

●操　作：B+
●畫　面：B-
●聲　效：C-
●耐玩度：B
●娛樂性：B

綜合評比：B

很高興能夠看到國內也能有即時戰略遊戲問世，從風雪江山到失落的戰線，我們看到的是更加成熟的製作和企圖心，這款失落的戰線（以下簡稱爲LOD），充滿著跨足國際舞台的氣息，不過眞的不是筆者想要澆上一頭冷水，在發行國外版本的時候，懇請製作公司一定要好好地把英文重新校過，因爲一款連遊戲名稱都會弄錯的遊戲，是很難吸引玩家的，當筆者看到LIVE OR DEAD這個title時，連遊戲都不用看就知道這一定是國人寫的遊戲，才會弄出這麼奇怪的英文，只要有國中英文程度的玩家都會知道or是一個對等連接詞，那麼live和dead怎麼有辦法是同一個詞類？（名詞或形容詞都有意義，很有趣喔！去翻翻字典吧！）遊戲中提示要佔領的“recove”是什麼意思我翻遍了大小字典也沒有找到，顯然是recover的筆誤，雖然遊戲中出現的英文並不多，但是錯的地方可不少，這可比看不懂還來得嚴重，國內遊戲中文字用錯的情形相當普遍，希望將來眞有英文版的時候，千萬要記得要把title給換掉！

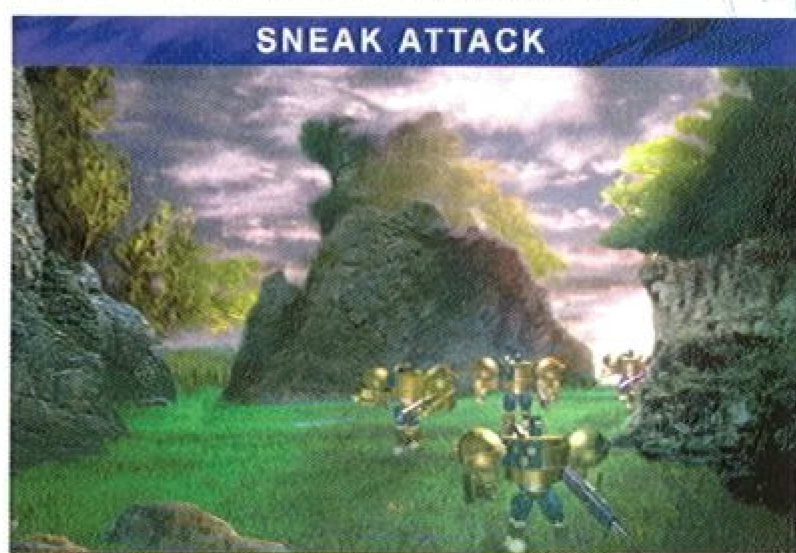


從那裡可以看出LOD展現出不凡的企圖心呢？除了文字不說，LOD在介面上捨棄了以往在紅色警戒和魔獸爭霸中大家熟悉的固定式介面，而改成爲可以收放的夾層式介面，如此一來可以提供玩家一個更加寬廣的作戰視野，雖然不是首創，



但是求新求變的心卻是值得讚賞的，同時遊戲爲了加強戰事的速度感，簡化了製造的流程，玩家可以利用前面提過的夾層介面，直接設定所需生產的部隊數量（最高爲9個單位），而不需要常常注意部隊是否已經備便，把自己弄得緊張兮兮的，而重要的部隊框選和編隊功能也可以在LOD中使用，比較可惜的就是少了定點功能以及部隊強行穿越的指令，這個問題是筆者早先在終極動員令裡面就提到過的，而紅色警戒就把這個功能加了進來，LOD處理的方式是必須把平面自動攻擊功能關閉，如此一來若是同時有多處戰役發生時，其它的部隊就只有坐以待斃的份，更要命的是LOD沒有快速定點的熱鍵功能。有時候你可能會爲了某一個戰略目標，必須強行穿越敵陣，譬如在LOD中，敵軍的鈾礦生產基地就是重要的戰略目標，而佔領的方式是只要我軍臨近生產基地就可以了，所以強行穿越是很重要的，如果要一一清除敵軍就必須付出時間，以及應付更多敵軍的慘痛代價，缺少了這個功能絕對不是關閉自動作戰所能彌補的。

LOD可以在Win95下順利的執行，同時也支援了autorun功能，玩家只需把光碟放入光碟機內，遊戲就可以自動執行了(前題是你的光碟機自動安插功能已經打開了)，不過光是這樣還是略嫌不足，建議遊戲公司能把移除的功能也一併加入，這樣子的話才能算是貨眞價實的Win95遊戲！





在這片光碟遊戲中，靜態的圖形製作相當有水準，角色也很有創意，只可惜平面地圖的用色並不理想，高色差配色的方式是單調畫面突出的重要畫法，這個東東美工應該很清楚才對，在一片混沌的原野上本來就糊糊的一片，連角色都用上同樣的暖色系顏色，看起來可眞是有一股無名火，很煩雜的感覺，筆者不認爲這是一種高竿的配色方式，看看RA和WAR就應該知道爲什麼人家會用很單純的色調，來做爲原野的主色調。音樂的部份也不是很突出，音效的部份就更誇張了，筆者是幾乎聽不出有什麼音效，效果並不是很理想，可以加強的部份蠻多的，像大家常聽到的yes！sir和yes！

即時遊戲發展到今日已經是一個幾近於成熟的產品，除了人工智慧之外並沒有太大的發展空間，經常看見的是一窩蜂的類似產品推出，但是卻不見得就能贏得使用者的青睞，LOD也是許多跟風的作品之一，整體而言並沒有太大的缺點，比較明顯的就是沒有考量到經濟面上的因素，只要擁有鈾礦場就可以毫無限制地開發下去，或許企劃的想法是“武器的多寡決定戰爭的結果”，所以忽略了這方面的考量。這種設定所帶來的影響包括了戰術層面的運用減少、遊戲任務無法多元化、多人作戰時容易形成混戰等等，因此即使有了網路對戰的功能，恐怕也很難在戰術上有優劣之分。

然而遊戲的位置判斷功能不是很優秀，往往機器人爲了找一個位置和其它的機器人互換位置，這時候可能會成了活靶，它使得兵團移動至定點時無法發揮集中的火力，即使兵力遠優於對手也不能掉以輕心，像這樣子的缺點是國內遊戲普遍的通病－沒有一個專職有長的企劃，使得步上國際舞台的腳步始終在原地踏步，不知道玩家是否也有這般的感慨?!



本文作者／RXZ

設計公司：新意
發行公司：新意
遊戲類型：即時戰略
發行版本：光碟
使用平台：WIN95
適用機型：P-75
記憶體：16MB
支援音效：S
顯示模式：V
操作界面：M
密碼保護：無
遊戲售價：800元
測試配備：6X86-P200+、96MB RAM、S3 ViRGE、SB16、12X CD-ROM



過關高手

雖然這是套有點兒年紀的遊戲了，不過想要三兩下解決它可也不是易事唷！玩家進行遊戲時特別要注意到電梯的規劃與配置，這可是相當關鍵性的喔！因為如果您大樓中的運輸系統設計不良的話，嘿嘿！住戶們可是會毫不留情的遷出您的大樓的唷！所以筆者建議玩家，可以利用遊戲提供的即時線上查詢系統，隨時注意住戶們對大樓的評價，若有任何風吹草動可就要趕快做應變囉！

因為電梯的架設有限制，不論何種電梯都只能興建24座，所以玩家可要好好斟酌，可興建幾部載客量較多的特大電梯，因為這些電梯只停固定的樓層，所以可以適當的調節人員的流動，而在1樓、15樓、30樓等等可設大廳，筆者建議玩家可在大廳的上下幾各樓層設置手扶梯，也可紓解人潮往來的窘況，想要HAPPY進行本遊戲，在電梯設定方面的功夫可就不能偷懶唷！

- ●劇　情：B+
- ●操　作：A-
- ●畫　面：B+
- ●聲　效：B+
- ●耐玩度：A-
- ●娛樂性：A-

綜合評比：A-



摩天大樓【中文版】

說起摩天大樓這套遊戲已經是兩年前的作品了，在現代這種充斥著各式聲光效果、包裝華麗的GAME群中，它樸實的表現恐怕無法討好玩家的胃口，不過說實在的筆者覺得偶爾有這類的小品遊戲調劑一下也還蠻好的，而且遊戲本身的表現也不容小覷，筆者給予它正面的評價，雖說是製作多時的遊戲了，但是它所呈現出來的品質可也不輸給目前坊間的一些產品呢！



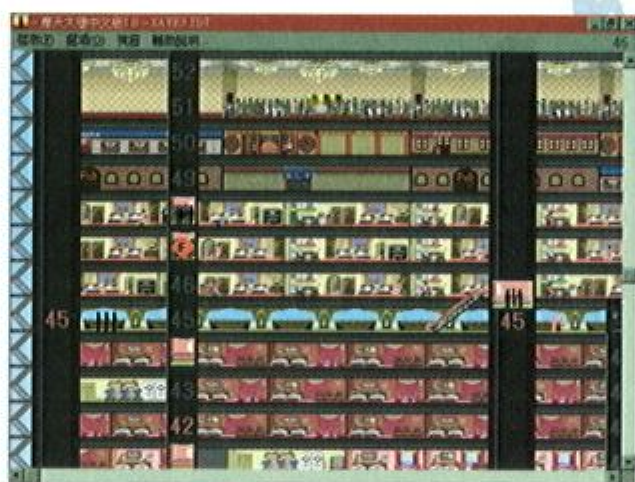


這套GAME可是日製的遊戲喔！雖然風格不太像，因為日裔遊戲一向都是標榜著美美的繪風，而說正格兒的摩天大樓在美工方面的表現並不算很出色，所以筆者才會有些訝異它竟是日產的GAME，不過沒關係，管它的產地來自何方，只要是套好遊戲就值得來介紹，它在畫面上的表現雖無多大驚人的成就，不過到也還做得蠻細緻的，不論是每戶住家、辦公室、旅館、餐廳等，裡頭人



物的動作可都不太相同哩！這些不同的小動作也爲遊戲帶來了更多的生氣，不會死板版的重複的動作，像筆者喜歡一整層樓都蓋相同的建築物，這時候就可以瞧見有的太太在掃掃地、有的娃娃在玩玩東西、有的投宿的旅客在繫繫領帶、也有些勤奮的服務生已經開始在打掃旅館的房間了。這雖然是些小細節，但是卻讓玩遊戲的人感覺得到設計者的用心，不會讓玩家瞧見每個遊戲中的娃娃都盡做些相同的事，除此之外玩家如果高興的話，還可以幫商店、住戶、居民、餐館取名字呢！還不光是這樣而已唷！

剛開始進行本遊戲時，皮蛋妹覺得這套遊戲最吸引我的地方就是不斷有新的挑戰，因爲玩家要慢慢的升級，才可以



蓋新的建築物，所以前段遊戲進行時，筆者總希望時間過得快些，這樣錢錢才可以趕快進來，玩家才能不斷的擴張勢力範圍，可是當達到最高的五星級時，就覺得遊戲失去了挑戰，這也是同類型遊戲容易發生的弊病，因爲當玩家克服完總總的問題時，遊戲剩下的只是耗時間罷了。

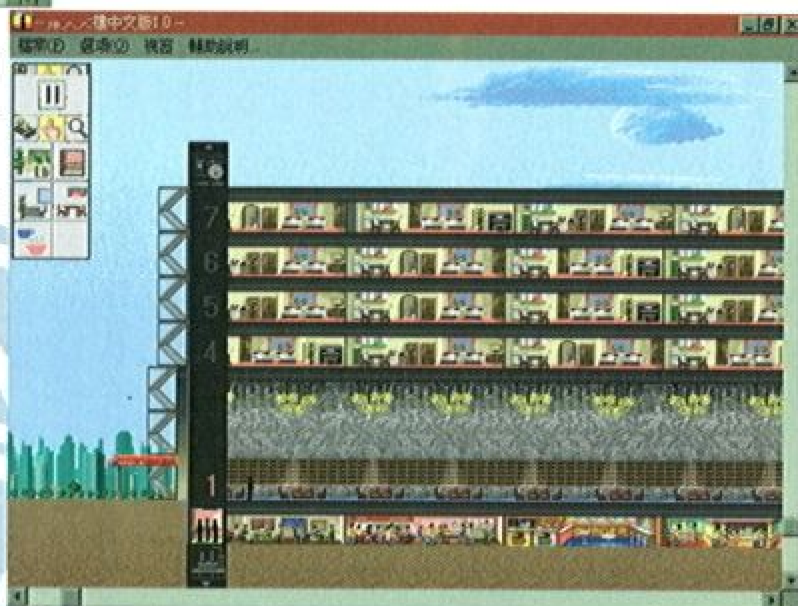
初期的時候是經費短缺無法建設，而到了後期時則是錢太多沒地方花，因爲有些建築物有限定蓋的數目，玩家就無法隨心所欲盡情的蓋個夠了，所以在這部份的分配，筆者覺得企劃做得還不夠好，未能達到一定的平衡點，讓遊戲玩到末了反而失去了娛樂性，只是不斷的看著



錢滾進來而已，不過以一個兩年前完成的作品而言，這樣的表現也很稱頭了，若是能針對這些地方稍加改進的話，相信遊戲會更有看頭的說；或是將現在時下流行的網路連線也給設計進遊戲中，讓同好們能相互較勁看看誰的大樓蓋的比較好，那遊戲將會更具有挑戰性。

除了按部就班的成長之外，遊戲中也會有偶發的狀況，諸如：貴賓的蒞臨啦！黑函炸彈的威脅啦！挖到寶藏啦！或是住戶們抗議的聲浪等等，變化性不是很豐富，就只是每天過著週而復始的工作－等著錢進來、在蓋新的建設，雖然也有些下雨、長蟑螂等負面的事件會影響大樓的發展，不過皮蛋妹還是覺得稍嫌薄弱了些，若能多增加些不同的IDEA，我想筆者我可能對摩天大樓這套GAME會更愛不釋手囉！

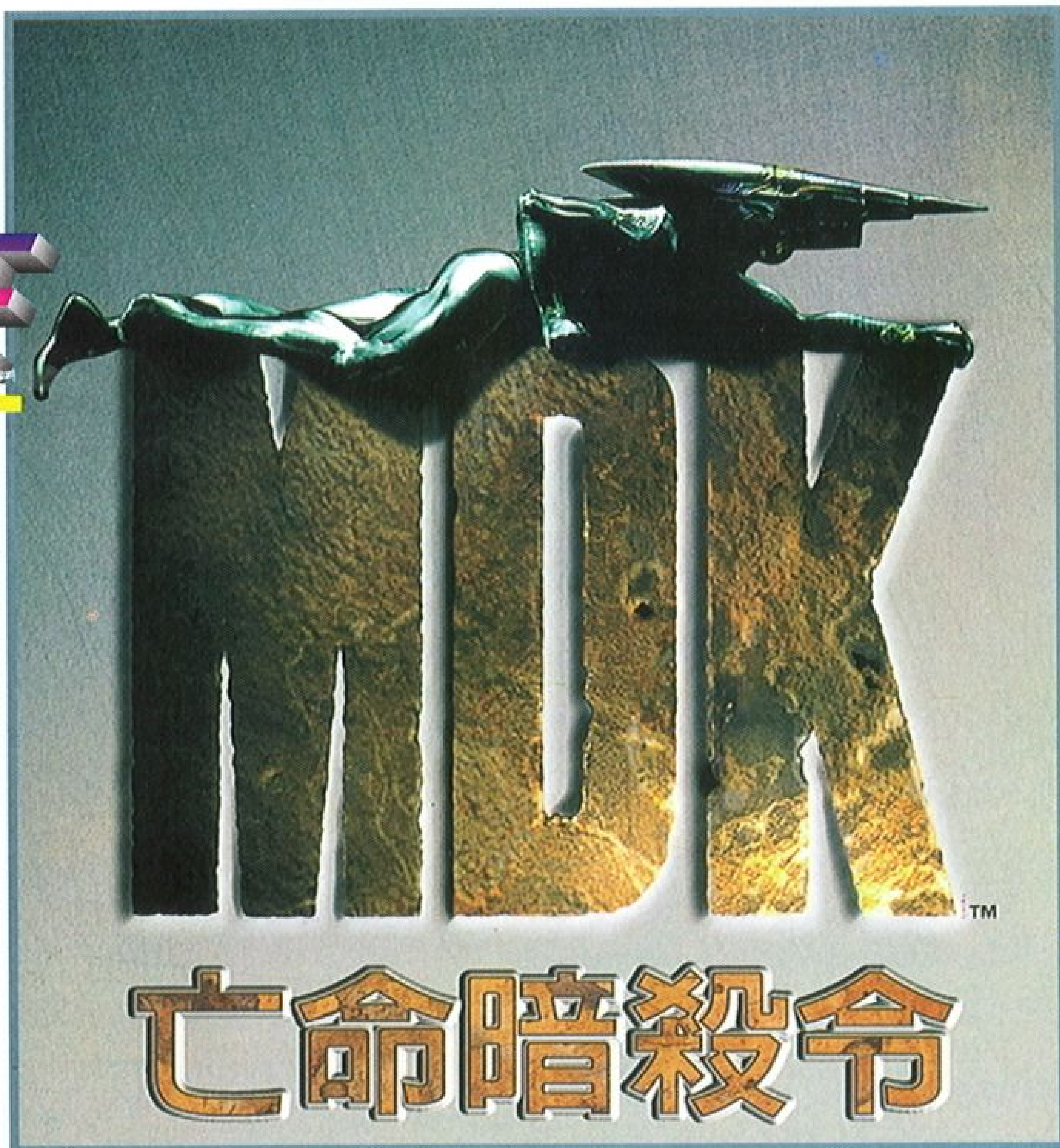
操作界面的部份皮蛋妹認爲設計的有些不便，該開始玩遊戲時倒還沒啥感覺，一隻滑鼠走天下，可是當建築物越來越多時，如果想要做些調整比如：住宅的房價、旅館的租金、商店的房租等等，哇！一間間的這樣調整可真是累煞了我的小手說我想我可憐的小天貂可能也掛了一半了吧！這可能也是設計時考慮欠缺周詳的地方，造成玩家的不便；再來談談有關於聲的部份嘛！筆者的感覺是還蠻協調的，與整體遊戲進行的步調搭配起來到還算稱職。該來說說結論了，我想這是套值得一玩的小品遊戲，對於像皮蛋妹這樣的玩家而言，是個不錯的挑戰，如果設計小組已經著手研發摩天大樓2的話，我想我可能得花更多的心思才ㄠ的到遊戲玩囉！



本文作者／皮蛋妹

國外發行：OPeNBook9003
國內代理：第三波
遊戲類型：策略
發行版本：光碟版
使用平台：WIN3.1/95
適用機型：486DX2-33
記憶體：8MB
支援音效：S
顯示模式：SV
操作界面：M
密碼保護：無
遊戲售價：680元
測試配備：P-175、32MB RAM、SB、16X CD-ROM





過關高手

遊戲中有不少門須得以核子才能破壞，有些是敵人盡除時才會出現，有些則是得仰賴博士的空投。空投物除輔助性道具外，時而也會出現威力驚人的炸藥，以狙擊模式引爆之，通常可解決很大的麻煩與後患。

很多看似封閉的建築或空間，其實都應了百密一疏的老話，啓動攝影機搜尋一番都可找到漏洞，丟個炸彈進去往往就會炸開入口。進入新的區域時，別只顧著開火，留意這些外星機器人是否有層出不窮的趨勢？先找到入口再破壞之，如此才能止住惡夢連連。

當面對火力強悍的船艦而又無計可施時，這通常表示必須以狙擊模式逐一轟掉船艦下方的砲塔才會有下文。最後一關不能跟Gunter Glut硬幹，必須先解救懸在半空的Bones，待牠將自己變成「點心」後再拋給Gunter Glut，Bones會趁機撐破牠的肚皮…

●劇　情	B+
●操　作	A
●畫　面	A
●聲　效	A
●耐玩度	A-
●娛樂性	A

綜合評比：A

由Gunter Glut領導的外星武力大舉入侵地球，他們駕著巨大的「採礦城市」，巧妙地奪取城市底下的所有資源，眼看地球上除了一片焦黑，恐怕什麼也沒能留下了。身在太空船中的Fluke Hawkins博士研究這些奇怪的電子星雲反應，發現這種現象正不斷的由一個星球移到另一個星球，並逐漸的移向銀河系的核心。



同在太空船中的Kurt責無旁貸的擔起名為「散佈仁慈」的任務，目的是由外星人手中挽救瀕臨毀滅地球。他還有位…有隻同伴，名喚Banes的人工智慧機器狗。牠有六條機械手臂，除了在太空船中種種花草，牠猶肩負大部份的維修工作。可是出師不利，任務初始，牠就被擄了…

在這樣的前提下，玩家所扮演的Kurt當然得有自知之明，此番任務，行動多於思考。在這些外星人的巢穴中，玩家自將一如Kurt，絲毫得不到任何善意的對待。Kurt所能依恃的，除了「不平凡的機關槍」和「難以形容的狙擊槍」外，只有線圈戰鬥裝和條狀降落傘…後者是博士一項來不及測試的新發明。

這款遊戲與「古墓奇兵」極為相似，場景同為3D立體視野，玩家操縱的主角也得窺全貌，惜視野轉換遠不如「古」



片般頗具深度。它純粹是以動作和速度取勝，遊戲期間，玩家自能體會一股驚心動魄的動態之美。

外星人的「採礦城市」即將攻擊以下的地球區域：蘇格蘭、俄國、澳洲、俄亥俄州、英格蘭和加州，而這正是的六大關卡。各關卡啟始，Kurt都飄浮於地球的大氣層中，這一小段冒險，除了躲避外星人的雷達偵測外，尚盡可能拾取由博士空投而來的各式道具，直到進入敵方的「採礦城市」才是真正關卡的開始。



各關卡的複雜度繁簡不一，各塊區域則皆以隧道連接，隧道呈水平、垂直或彎曲凹折，不一而定。遊戲場景極富星際的味道，似明鏡砌成的地面，若置身琉璃仙境。黝黑深邃的質感，則讓人因感不安而油生壓迫。就氣氛的營造，至少草民有給它震憾到。

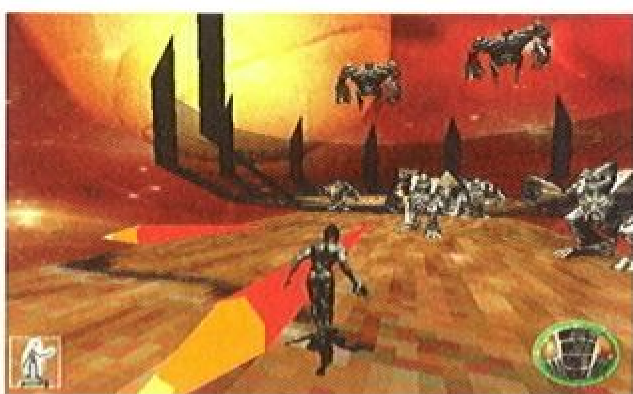
每艘「採礦城市」都有個主控飛行員，將之撂倒即可結束關卡。在此過程中，維持最佳的體能，保持身手的矯健，眼觀四面耳聽八方，但是求生基本條件。此外，只能眼巴巴地等著博士「不小心」空投些許輔助道具，有時空投來得其時，能救一命。有時，您不得不懷疑，博士是否掉入太空船裡的馬桶…



關於攻擊方式，除了偶有跳上飛機進行地面轟炸外，另有「狙擊模式」也是重要利器，藉由攝影機的調整可遠距離攻擊。對於移動中的目標雖有瞄準和時機掌握的難度，但很多情況下，卻是過關唯一之途。難則難矣，只要福至心靈，加上一點點運氣，儘管形跡狼狽終能逃出生天的。

遊戲的操控堪稱便利，除了鍵盤，也支援搖桿。常接觸動作遊戲的玩家，對於鍵盤的操控方式當能輕易上手，這個部份的設計倒好像有約定俗成的「公約」，最大的受惠者自然是玩家了。

遊戲的背景音樂顯得魄力十足，尤其是站上雪橇滑行於峽道時，伴隨的音樂簡直就007的翻版。途中翻越障礙或一邊



滑行一邊攻擊的氣勢，頗有龐德化身的錯覺，而音樂的幫襯之功更不容抹煞。相形之下，音效的表現反不如音樂突出，或許是太過於謹守分寸，致掩蓋了鋒芒。

遊戲手冊中所載之博士的日誌很有可讀性，建議玩家於遊戲之前應事先做好功課，它提供了相當的訊息以瞭解外星人入侵的戰況。兼之這位「智若愚」的博士，其俏皮幽默的筆法也頗具噴飯的效果，不加詳閱實可惜之至。讓草民不解的是，手冊中對於諸多的輔助道具竟隻字未提，未知究係翻譯時獨漏，抑或是忠於原著的結果？玩家們只得自己摸索各道具的效能了。

由於上述之原因，剛開始



進行遊戲時會有摸不著頭緒的困窘，這時候的遊戲會顯得很具挑戰性。但是等到抓著竅門之後，不禁要惋惜遊戲的變化性頗爲缺乏，這對於遊戲的耐玩度來說，是很具殺傷力的。

另一美中不足之處，則在於遊戲的格局稍嫌短小。縱使擁有六大關卡，唯第二關之後，因得駕輕就熟之便，遊戲進度就一洩千里，唏哩呼嚕的就全破關了。樂趣是很足夠，但能否齒牙留香，就端視各人修行了。當然啦！玩家也必須本身有這份能耐，那才能有此遺憾哩…聽明白話中禪機嗎？（編按：明白…明白！請勿三句話不離本行，OK？）

有緣的玩家能否幫草民一幫？順便爲Bones找隻外星母狗…這是博士的心願，草民無能，始終無以克竟其功…

本文作者／ALEX

國外發行	Interplay
國內代理	松崗
遊戲類型	動作
發行版本	光碟
使用平台	DOS/WIN95
適用機型	P-60
記憶體	16MB
支援音效	S
顯示模式	SV
操作界面	K/J
密碼保護	無
遊戲售價	840元
測試配備	P-166、32MB RAM、AWE 32、12X CD-ROM



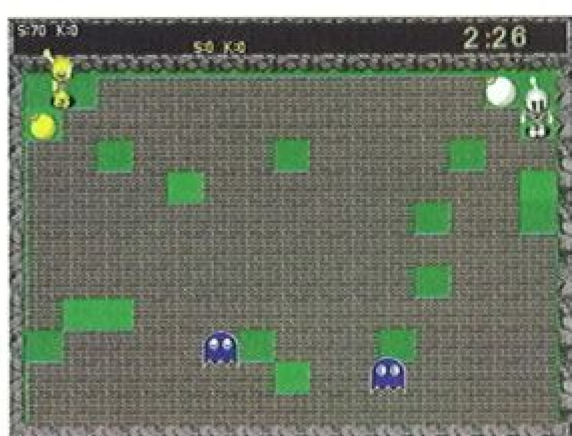


正宗轟炸超人

過關高手



這一類遊戲其實並沒有什麼特殊的要訣，最基本的當然是多練習、多搶寶物－特別是可打落對方寶物的威力手套，以及可控制引爆等裝置，而安排炸彈的方式也必須努力學習，一般來說，當一次可放的炸彈數目夠多時，最好放成L型，以便讓敵人無處可逃；另外，時間差的掌握也非常重要，利用炸彈引爆時的威力，引爆其他的炸彈，更是許多時候獲勝的關鍵喔！



- ●操　作：A+
- ●聲　效：A+
- ●畫　面：B+
- ●娛樂性：B
- ●耐玩度：B
- ●連線功能：B

綜合評比：B+

「我炸！我炸！我炸炸炸！」對從任天堂紅白機開始接觸電玩的筆者來說，的確也只有日本哈德森公司所推出的《轟炸超人》系列稱得上「正宗」兩字，不過叫人感到新鮮的是，這款移植到電腦上的遊戲，竟然是由美國Interplay發行、在台由第三波代理，所以可預見的，不僅日本遊戲將逐漸跨上國際舞台，連國內的代理商也可能將吹起一陣大搬風。

這一款《正宗轟炸超人》與過往同類型遊戲最大的不同點在於－內建只提供了對戰模式，雖然在對戰的人數方面，與SEGA Saturn相同，最多可達十人，而其方式卻爲同一台電





腦上可同時有兩名玩者，一人使用鍵盤、一人使用搖桿，換言之，所連線的電腦最多爲五台，且支援的模式爲標準的TCP／IP與區域網路，在Internet上還是得借助Kali一類軟體。

在進行遊戲時，玩者必須設定參賽的人數，並決定他們是由人類或電腦控制，接著則挑選不同的關卡，有的充滿了許多複雜的傳送點、輸送帶，有的則相當單純，端賴原先的設計而定，不過在畫面呈現的風格上也都各有特色；至於各類寶物的出現地點，雖然以亂數方式出現，但基本上而言，排列的位置也都還相當平均，

不至於出現某類物品太集中的情形，而好用的特殊寶物，甚至可能在一個關卡中只會出現一個，所以如何善加利用，並爭取重要的寶物，是遊戲的重點之一。



至於畫面的呈現效果呢？由於在Windows 95的高解析度下進行，採用的是640×480，256色的模式，比一般的電視畫面精緻了不少，不過由於場景與人物還是只用平面方式繪製，並沒有相當特別的地方，筆者有時候會想，假如用Doom-Like方式來做這種遊戲，旁邊再配合完整的地圖，相信難度與刺激感會高上不少，希望眞有看到的一天。

相對於畫面的稍微改進，畫面的流暢效果則只能算是差強人意，在一般的對戰模式中，只要人物們彼此交叉而過，畫面就會有些跳動，看起來不太舒服，而且在筆者Pentium 200、64MB的主機上，還會有延誤的感覺，對習慣電視遊樂器的玩者們來說，可能會相當不適應；而且關卡的種類並不多，加起來也不過才十二種地形，敵人的造型也相當有限，雖然人工智慧並不算太差，但只要花上一點時間，就可以掌握到基本的策略，若要提高難度，就只有透過增加電腦對手一途，所以這款遊戲最有趣的部分，還是在多人連線上，畢竟，「奸詐」的人腦還是只有人腦才對付的了他。

操作介面相當的簡單，不能使用滑鼠，就只能單純用鍵盤來進行控制，但即使加上兩種特殊功能，在遊戲時所需用到的按鍵也不過六個，就如一般的電視遊樂器一樣，所以在五分鐘以內就可以輕鬆上手，是一款老少咸宜的佳作，對尚未接觸次世代主機的讀者來說，是款不錯的選擇。

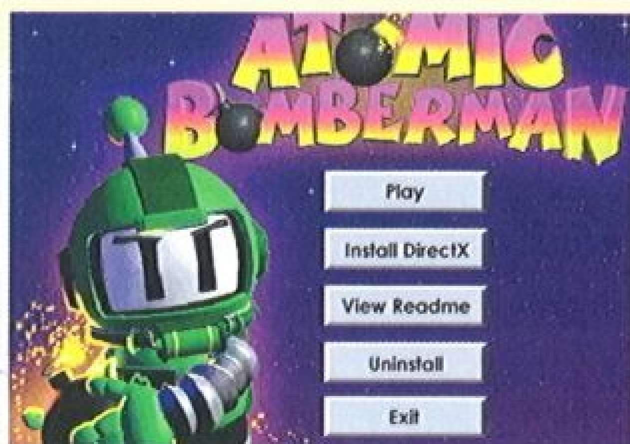
而筆者最喜歡這款遊戲的部分，當屬裡面動感的音樂了，雖然並非以CD音軌直接撥放的方式錄製，但帶有濃厚節拍意味的曲調，與趣味十足的語音口白，都讓人強烈地感受到一股綜合了美日兩地的特殊情懷，像剛進入遊戲時，喊出「轟炸超人（Atomic Bomberman)」的語句，就有相當的親切感，而且在對戰的過程中，更不時會因伴奏的曲調而情緒激昂，至於獲勝或被炸死時，也會聽到一句讚美或嘲弄的語句，特別當玩者要離開遊戲時，還會模仿「魔鬼終結者二」當中，阿諾對T1000所說的那句名言，並修改爲「親愛的炸彈超人，再見了」，更讓人露出會心一笑。

在中文手冊上還提到了一個蠻特別的隱藏功能－地圖關卡編輯器，所以大家可以透過地圖編輯器來修改或創造內建的地圖，其功能包括了地形、



障礙物的排設，與寶物出現地點的安排等，不過這項功能在原文手冊中並未著墨，所以在中文手冊中，也沒針對詳細的作業方式進行解釋，建議有興趣的玩者最好先參閱一下光碟片上「讀我檔案（readme.txt)」的內容，以免發生任何叫大家遺憾的事情。

除此之外，若在玩者選擇視窗中，連續按下五次C鍵，就



會出現另一個隱藏的功能－戰役模式（Champion Mode），裡面有三段內建的戰役關卡，玩者必須一關接一關的接受挑戰，面對不同的場景與敵人，其過關的條件則是在限定時間當中，將所有的敵人消滅，等時間倒數終了後，會從畫面四周開始堆回障礙物，先碰到的玩者或敵人就會一命嗚呼，所以每一關都花不了多少時間，反正等時間到的時候，就只有獲勝和失敗兩種選擇。話說回來，就提供這一種「隱藏」模式的做法，筆者並不贊同，雖然就電視遊樂器來說，這種方式相當普遍，但由於本遊戲原本所提供的遊戲方式相當有限，所以會讓大家有故意將部分功能關閉的念頭，再透過其他傳媒宣傳這些「附加」的選項，以增加曝光的機會，與其如此，多花些心思在創新玩法或促進遊戲性方面，該是比較實際的吧！

本文作者／神手

國外發行：INTERPLAY
國內代理：第三波
遊戲類型：益智
發行版本：光碟
使用平台：WIN95
適用機型：P-90
記憶體：16MB
支援音效：S
顯示模式：SV
操作界面：K
密碼保護：無
遊戲售價：780元
測試配備：P-100、16MB RAM、SB AWE32、4X CD-ROM



過關高手

對於不瞭解二次大戰重要戰役的人（包括筆者在內）來說，本遊戲實在是相當具有難度與挑戰性的。所以要是您連教學用的戰鬥也無法取勝的話，不要覺得有甚麼好丟臉的，趕快把德軍與美軍都切換成電腦，並在顯示所有部隊的模式下，看看電腦是如何用兵佈局的，這樣可以幫助您早一點進入狀況。由於德軍的補給通常是不太充足的，所以扮演德軍的玩家，如果總是打不贏，那麼不妨將補給調高，畢竟玩遊戲就是要讓自己快樂，不是嗎？



- ●劇　情：A
- ●操　作：B+
- ●畫　面：A-
- ●聲　效：A
- ●耐玩度：B
- ●娛樂性：B
- ●連線功能：A

綜合評比：A-



悍衛最前線

對希特勒來說，『阿登』（Ardennes）可以說是決定第三帝國命運的重要地方吧？1940年的五月，德軍經由被聯軍認為不可能通過的阿登山地，侵入荷蘭與比利時，在當時聯軍犯下了一連串錯誤後，整個法國與西歐不久就淪陷了。然而到了1944年，曾經打下大半歐洲與北非的德軍，由於物資的缺乏，及重要戰役的失利，已經又被盟軍逼回邊境上了。不死心的希特勒希望能將英美部隊切斷，讓他們退出戰局，以便集中全力來對付蘇聯的攻勢，所以計劃在西線發動一次大反攻；而他所選定的地點，仍然是阿登，而這一次的行動也就是著名的『阿登反擊』。雖然希特勒的計劃最後沒有成功，並且反而加速了德國的敗亡，但是也對盟軍造成了不小的震憾；在電影『坦克大決戰』中所描寫的，正是這一次阿登反擊的部份片段。

由於希特勒這一次的反擊實在出乎眾人的意料之外，所以也成為戰爭遊戲所喜愛模擬的題材。我們今天所要介紹，由SSG所出品的悍衛最前線（The Ardennes Offensive），也是以模擬這一場知名戰役為主的戰略遊戲。

本遊戲除了可以單人挑戰電腦外，也可以兩人在同一臺電腦上對戰，此外還提供了多種網路的連線方式。在遊戲的內容方面，則是以模擬阿登反擊中的德軍與美軍為主，一共有九個劇情可供選擇，從最短只有六個回合的教學戰鬥，到長達六十四個回合的『突出部之戰』，都一應俱全。

就筆者個人操作上的感覺，悍衛最前線與一般的戰棋遊戲，尤其是『大戰略式』的戰略遊戲，有著很大的不同。因為本遊戲的部隊移動與攻擊雖然是在同一個回合內進行，

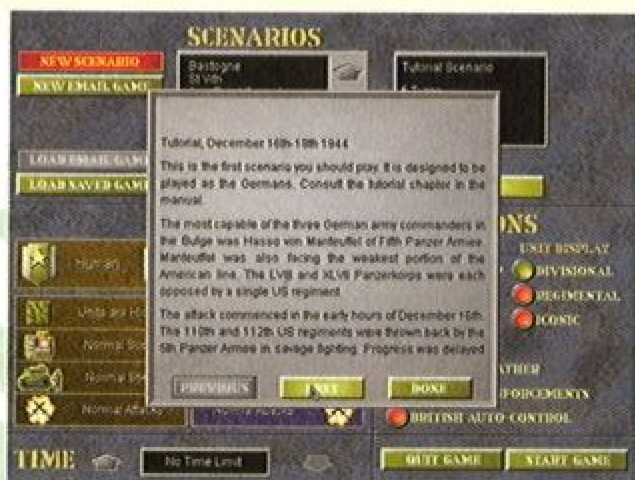


但是卻是在『不同的階段』進行。由於本遊戲的戰鬥允許多個部隊同時對一個六角格內的敵人進行攻擊，所以玩家往往是將所有的部隊都調集完成後，再下達攻擊的指令。

而本遊戲計算戰鬥勝負的方式也是相當地特別，當玩家選定攻擊的目標後，畫面上會另外開啓一個戰鬥視窗，來顯示雙方的勝算。在影響勝算的因素當中，主要有攻擊力、防禦力、地形、砲兵與空中火力支援，以及將領的能力等，勝算愈高的一方，所遭到的損失就愈小。不過遭攻擊一方的損失，還受到『骰子』的影響，要是骰子擲出的數字愈大，損失就愈多。



在遊戲進行的過程中，遊戲似乎相當重視對歷史的眞實模擬。舉例來說，即使玩家是扮演教學模式下的德軍，仍然會在戰鬥進行的過程中，接到來自希特勒的『元首命令』，然後一些部隊就莫名其妙地被抽離戰場了；在二次大戰中，正是由於希特勒常有這種外行領導內行的任性作爲，使得德軍的將領在作戰時縛手縛腳，也種下了德國敗亡的遠因。而在『突出部之戰』中，造成美軍部隊混亂最大的原因，就是有一些會說英文的德軍裝扮成美軍，先混入美軍部隊中，開始更改路標；並在德軍發動攻擊之後，這些混入的部隊到處散發錯誤的訊息，使得美軍出現空前的混亂，人人都不知道眼前看到的人到底是眞的美軍，

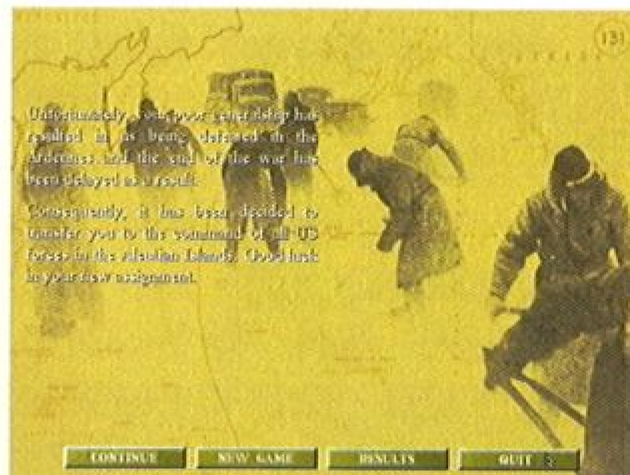


還是德軍混入的奸細。在本遊戲中，扮演德軍的玩家，也有可以派出這些『僞裝部隊』的功能。

雖然本遊戲並沒有一些重大的缺點，但是過度重視對歷史的模擬，卻使它的娛樂性大爲降低。舉例來說，每個劇情玩家所擁有的部隊，都是根據史實所安排的，而且在第幾回合會在何處出現援軍，也都是由電腦事先安排好的，玩家根本沒有置喙的餘地，也完全不能購買自己的部隊；尤有甚者，在手冊上的『如何獲勝』部份，竟然還提出了『讓部隊照它們的歷史角色行動』的說法。筆者覺得如此強調史實的作法，只會讓對這一段歷史有研究的人感到有興趣，但是卻會使一般的玩家望而卻步；如果不是我買了三本由李德哈特所著『第二次世界大戰戰史』，還眞的不敢寫本遊戲的評論呢！過度注重史實的缺點，在突出部之戰的劇情中更明顯，當玩家面對多達數十個以上的部隊時，如何正確的運兵，在長達六十四個回合的戰鬥中取勝，實在是一個相當嚴苛的考驗。不過還好原文手冊後面還花了十二頁的篇幅來講述這一段歷史，不瞭解的玩家可以臨時惡補一下。

筆者個人覺得傳統戰棋遊戲之所以叫好不叫座，不能獲得多數玩家青睞的原因，就是過度著重在史實的模擬上，使得像筆者這種對各大戰役瞭解不深的人望而卻步。相反地，雖然裝甲元帥被認爲不夠嚴謹，但是它所展現出來的簡單、自由、親和，卻能夠馬上擄獲多數玩家的心；這是強調史實的傳統『硬式戰棋』所遠不能及的。筆者認爲硬式戰棋如果不能徹底地改頭換面，只是加強畫面與音效，那麼它所能銷售的還是只有小眾市場而已。

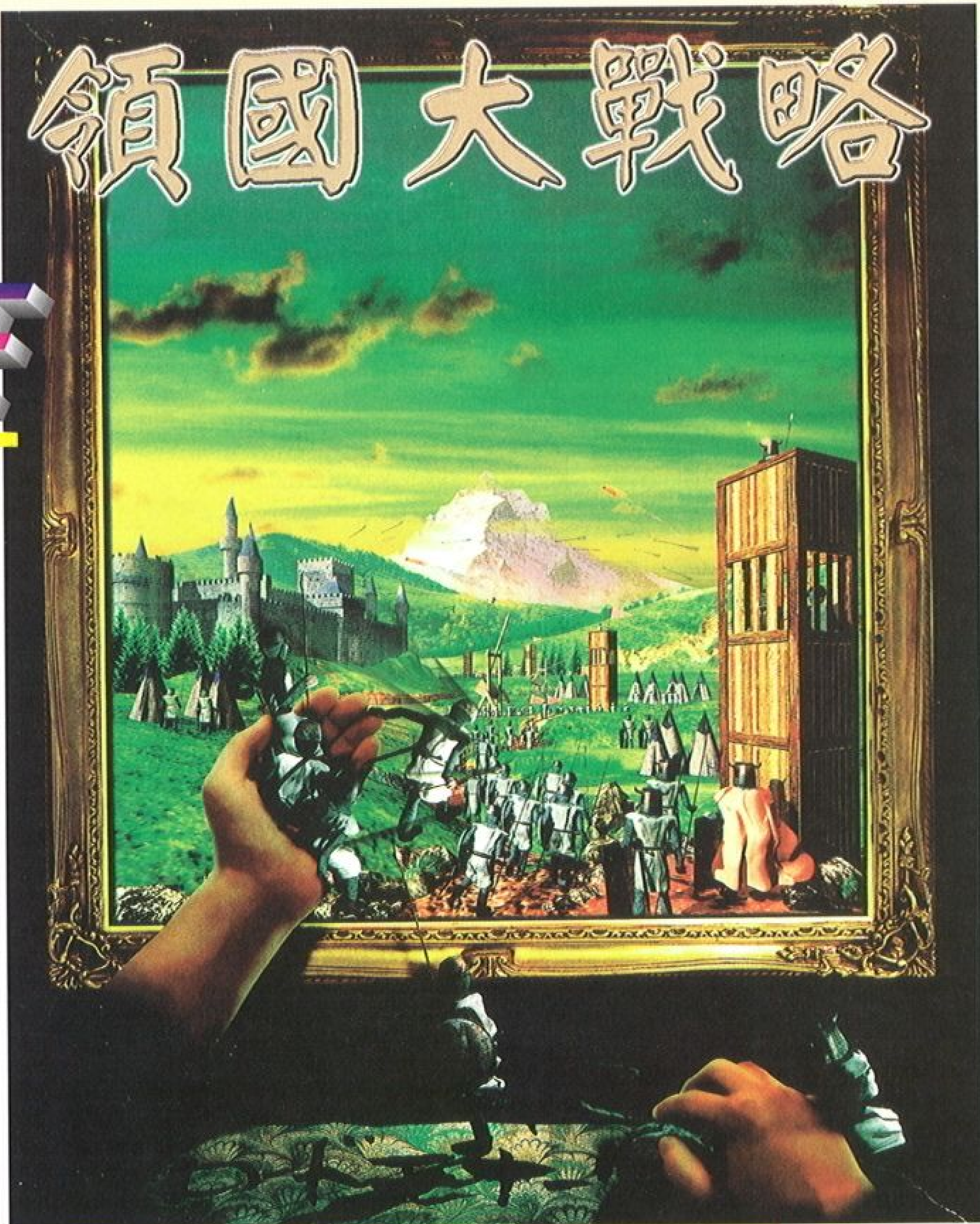
如果要說到筆者對本遊戲最欣賞的地方，那就非音樂莫屬了；從一些配樂當中，似乎可以讓人感覺出德軍那種四面楚歌、即將戰敗的悲哀心情。至於遊戲的整體評價，雖然筆者不喜歡這種自由度很低的遊戲，但是對喜好傳統戰棋遊戲的玩家來說，悍衛最前線不可否認地是個好遊戲，而且難度也相當具有挑戰性，值得您來試試能否扭轉歷史！



本文作者／LCJ

國外發行：SSI
國內代理：第三波
遊戲類型：戰略
發行版本：光碟
使用平台：WIN95
適用機型：P-90
記憶體：8MB
支援音效：S
顯示模式：SV
操作界面：MOUSE
密碼保護：無
遊戲售價：840元
測試配備：6x86L-P166、12X CD-ROM、16MB RAM、SB PRO II





過關高手

只要稍加摸索一番，我們就可以發現在領國大戰略裡，土地是最重要的資源，因為土地愈大、可以蓋的據點愈多，就有愈多的稅收與部隊，在遊戲整體的設計理念之下，土地與部隊佔優勢，就幾乎注定會贏，因此只要在真正的戰爭開始前，先儘可能搶佔土地，你的贏面就很大。此外，國王的運用也很要緊，雖然有的時候國王本身的力量值超高，很可以出來橫掃千軍，但由於他缺乏全自動的功能、一出城就收不到稅，同時在其出城後，敵國將會想儘辦法斷其後路，讓國王回不了家，因此基本上國王是能不出來最好，筆者建議其出城的惟一目的，就是直接把敵國國王打敗以節省時間。通常敵我雙方國王的力量值在一比三是最為理想的。

●操　作：A-
●畫　面：C
●音　樂：A
●耐玩度：A-
●娛樂性：B

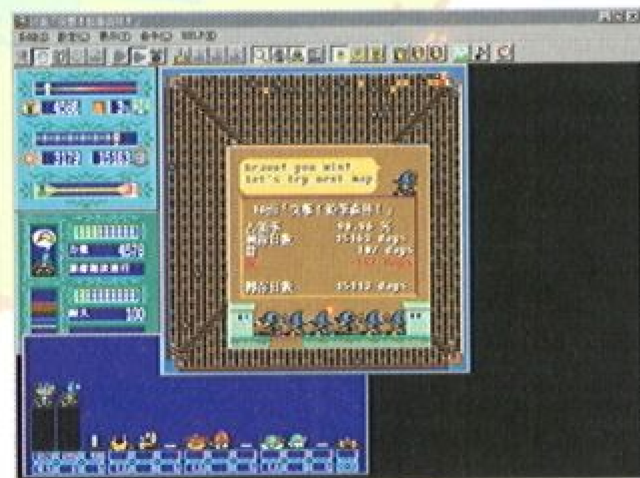
綜合評比：B

當大家聚在一起討論遊戲的互動性時，對於遊戲與玩家的互動高低程度，往往有不同的看法，有些人認爲低度互動的遊戲玩起來比較沒有趣味，不過這應該是因遊戲而異的，像「領國大戰略」就此觀點看，就相當有特色。

領國大戰略號稱是一款新型態的戰鬥遊戲，雖然它具有一般戰爭遊戲的因子，但即時性與自動行動的特性，給了這款遊戲新的面貌。綜合而言，領國大戰略的難度並不高，以下給大家細說分明：

全自動的戰爭遊戲

即時與全自動是領國大戰略的最大特色。一旦按下了遊戲開始鍵，遊戲就會持續進行，部隊開始執行自己的任務，敵軍也會儘情擴張要把你併吞，時間是稍縱即逝的，在關鍵時刻如果沒有下妥善的命令，很可能將滿盤皆輸。這聽起來似乎有點可怕，但是其全自動的特性，又稍稍平衡了遊戲的難度。



所謂全自動的意思，就是玩家對他所掌控的部隊沒有臨時下特定的命令的話，部隊將會依初始的設定執行命令，也就是說，即使玩家從頭到尾都不做任何動作，遊戲還是會進行。同時，據筆者觀察，程式的人工智慧做得不錯，每個單

位都能僅守本份，在最適當的時間做最需要做的事，因此在全自動的狀態下也不會出什麼紕漏，即使人工智慧並不能達到眞正最佳的效率，但成績也算理想。

如果玩家將這款遊戲視爲低度互動的遊戲，那麼上述的設計確實可以省不少事，事實上，在此情形下，玩家只要掌握全局、適時在關鍵地點建造道路以節省部隊行走時間、將少數卡住的部隊賦予新的任務，以及選定攻擊對方國王的時間點，就不必管其他的事情了，可以說玩得相當輕鬆。

遊戲設定對玩者有利



經過筆者實戰的經驗看來，遊戲的設定也傾向有利於玩者。在幾乎相同的條件下，筆者發現己方部隊的人工智慧似乎總是比敵方部隊高一些，經過一番纏鬥之後就會發現己方的領土漸漸大了起來。另一方面，每張地圖的初始佈置也是一看就知道有利於玩者（距離敵人較遠、腹地較大等），當三個敵人還在纏鬥時，我方早已經是軍容壯盛，可以一口氣把他們都滅掉。這些優勢在開頭幾關特別明顯，雖然愈到後來就漸漸不存在了，但到了那個時候玩家的功力也上升了，所以玩起來還是很容易。

當然，要用更多的技巧也是必要的，譬如分別指派部隊做特定的任務，以取代完全放任式的作法，或者與敵方之一同盟，採取拖延戰術等，這些都會讓玩家有更好看的成績，不過代價就是累一些，遊戲進行的時間也會加上更多。

領國大戰略其實是有時間限制的，每一關的初始値是三千天，如果在期限內就破關的話，那剩下的天數就可以移轉到下一關，所以儘量在開始還算簡單的時候多存些天數吧！此外，在每一關結束後，都會依照玩者的成績給予評價，項目包括佔領土地的面積比率、戰鬥的效率、損傷的比率等，得到的獎賞除了是額外的天數可以轉移到下一關去用以外，還可得到Falcom核發的「段位認證書」，只是不知道這個認證書有啥用途就是了。

漢堡壽司與章魚丸的競爭

領國大戰略有五十多關，在一樣的玩法下到後來或許會有些疲乏，所幸背景的多變化給人一些趣味感，像是中古王國的爭戰、漢堡壽司與章魚丸的通路競爭、日本戰國時代的織田上杉等大名的爭雄，以及魔法世界的鉛筆森林等等，人物都是Q版造型，滿可愛的。

領國大戰略在音樂與音效的方面表現相當好，22首長短不一的音樂以音軌的方式燒錄在CD上，曲風和諧，又有一種看日本動畫的感覺；音效則隨著不同的時空背景而變換，其中語音的部份雖然還是日語，但是在漢堡的背景下是可愛的店員，在日本戰國時代就是很雄壯威武的武士，可以說各有特色。而畫面相形之下就有點「不堪入目」了，不但解析度有點難以忍受，某些放大後的地圖簡直像是一堆顏色雜在一起，重要的東西都看不清楚



了，還不如用大範圍的地圖來玩比較順眼些。

領國大戰略是一個適合新手也適合老手的遊戲，每個人都可以用不同的態度來玩這款遊戲：可以是很懶人地將一切事物交給人工智慧去打點，或是採用重點關切的原則，適時做出提高效率的行動，當然事必躬親筆者也沒有意見，反正遊戲的自由度很高，大家自己決定就可以了。



本文作者／盧東尼

國外發行：FALCOM
國內代理：漢堂
遊戲類型：戰略
發行版本：光碟
使用平台：WIN95
適用機型：486DX33
記憶體：8MB
支援音效：S
顯示模式：SV
操作界面：MOUSE
密碼保護：無
遊戲售價：720元
測試配備：P-100、16MB RAM、S3 SVGA Video Card、SB16、4X CD-ROM

遊戲私房話

俠客英雄傳3

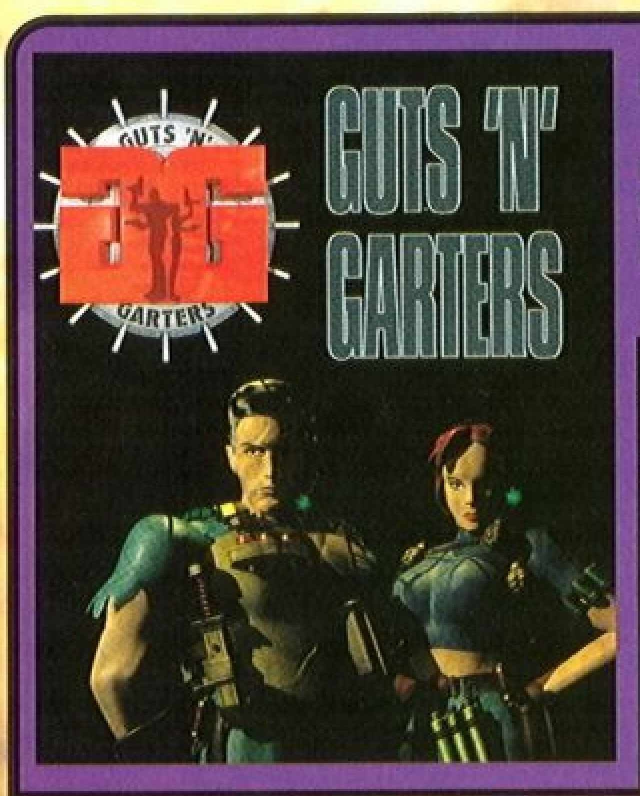


●天門道人

自從幾年前就一直期待著"俠客英雄傳3"（以下簡稱"俠3"），當我從友人那裡得知"俠3"上市了，便毫不猶豫地衝往電腦商場，付出了我近三個月的零用錢將它買下來。載入後，光看那漂亮的動畫及動人的音樂，就有一股令人想馬上進入遊戲的衝動。"俠3"大致上來講是以明朝中葉爲背景，玩家們須在各個地點中穿梭、探索，以發現各種祕密物品及消息。"俠3"中獨創的挖掘礦石→鑄劍→鍊劍、配毒系統，是其他RPG遊戲中所沒有的。礦石、毒物是在原野中挖得的，而劍的升級則須至打鐵鋪處理。因爲我有除了玄鐵劍外，另外八把威力強大的劍（赤烈劍、寒冰劍、雷鳴劍、天門劍、斷魂刀、海潮劍、莫名劍、天魔刀~以上的劍，有上網路的人，應該都曉得，但我還是列出來供大家參考。）所以鑄劍、鍊劍對我來說，也沒什麼用，倒是可以省下一筆可觀的金錢，用來買其他物品。談到練功，也是蠻特殊的，當玩家在某一區域練到一定等級後，所得到的經驗值和金錢會減半。因爲我是個"練功狂"，所以就被我發現了一個小缺失，那就是我還沒拿到臥龍兵鑑，而等級已到了將近四十，卻已有臥龍訣後面的兩項武功了，這應該算是一個BUG吧！遊戲中的立體音效設計也是很不錯的，例如：在樹林中的鳥叫蟲鳴、天祥鎮的瀑布流水聲…等，都是自然而且眞實的，也由此可見設計公司的用心程度。

"俠3"最令人激賞的，莫過於它的全螢幕戰鬥系統了，無論使用攻擊或必殺技，畫面及音效都做得相當好，而且招式頗多，令我感到非常興奮，因爲在眾多遊戲當中，"俠3"的戰鬥系統，是其他遊戲所望塵莫及的。"俠3"是最近的新型態RPG遊戲，各種獨特創新的系統。以及優美的CD音樂，再加上沒有複雜的迷宮。在我的心目中，它甚至可以媲美"仙劍奇俠傳"，而且還有一百分的實力，絕對值得您一玩！

基因雙雄



●俞伯翰

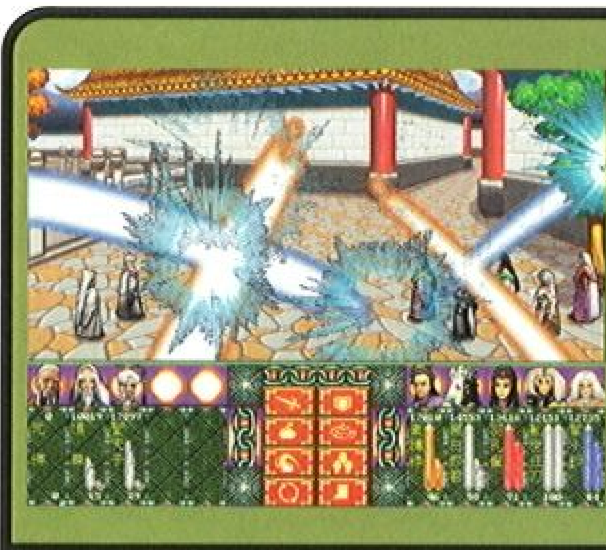
很明顯的這是一個擁有奇怪視角的射擊遊戲。爲什麼勒？首先，整個遊戲是由一關關的「畫面」組成，在每個畫面中都有許多的敵人以及一些裝備，在每一個「畫面」的主要目標就是「消滅敵人->拿走任何可以帶走的東西->到下一個畫面。」

遊戲的主角-卡特，會在一個有遠近距離感的2D畫面以第三人稱的視角呈現在我們的面前。可是在我們的畫面卻同時也有一個第一人稱視角常用到的瞄準準心。換句話說，平時我們移動時採用的第三人稱視角，攻擊時用第一人稱視角，而這兩個視角卻又同時放在一個畫面中。

其實遊戲的目的十分簡單，就是避免一個叫「Admiral Wort」的瘋狂傢伙將世界給毀滅。而你的任務就是解決掉他的手下及黨羽，順便收集一些危險武器的零件來擊敗他。嚴格來說「Guts 'N' Garters」應該被歸類像是烏茲衝鋒槍之類的立體第一人稱射擊遊戲。它的背景是用3D軟體繪製完成的漂亮畫面，但它並不是個3D遊戲，而只是一個讓你覺得有遠近感的遊戲而已。但是你若是喜歡一直敲滑鼠左鍵射擊，並見到畫面上的敵人應聲倒下，那Guts 'N' Garter應該能提供你足夠的樂趣。

在「Guts 'N Garters'」中採用的是一張預先畫好的圖片上，放上人在上面移動。每一個場景就是一個畫面，場景間的連續性並不高，幾乎是直接從一個畫面切到下一個畫面。雖然沒有啥炫麗的畫面或技術，畫面構圖也不至於讓你覺得爛到那兒去。這種有準心的遊戲最佳的操作配備非滑鼠莫屬，雖然你可以用鍵盤，不過你大概不會想見到主角被擊中幾槍後才打的到對方的情況發生。滑鼠左鍵用作射擊、右鍵專司移動。這樣的畫面中間大概不會由什麼問題，只要一開始稍微習慣它的操作畫面就行了。比較麻煩的是在從一個場景移動到另一個場景時，用滑鼠反而不好移動了，筆者都是利用滑鼠移動最邊邊，再敲鍵盤方向鍵兩下離開。可是要是對方火力太強想躲到另一個畫面去避風頭，就不太方便了。

遊戲中的作戰爆破聲、射擊聲、哀嚎聲及任何能在戰場上聽到的聲音，這裡幾乎都有，而且效果都在水準以上，只要你不是免插電的那種小小的喇叭，又有一張十六位元（且支援DOS GAME）音效卡，那應該都可以聽得出來。在背景音樂的部份也不容忽視，那種雄壯威武又具震撼力的背景音樂絕對是在戰場上不可或缺的興奮劑。好啦！那你還等什麼，趕快背上你的裝備去把那個瘋狂的傢伙給揪出來吧！



霹靂幽靈箭

●瀟湘子

數個月前在雜誌看到這款遊戲的報導，由於我是一位布袋戲迷所以就下定決心要買這套遊戲，經過了幾個月的等待，終於在六月底時買到了它，而此遊戲也支援Windows95，讓玩家更容易上手。

遊戲的開頭有一段短短的影片，製作的相當不錯，過程大多自於原版布袋戲，眾多的角色人頭圖都完整地呈現，且個個角色在出招時都有不同的動畫和配音，使遊戲更有布袋戲的風格。

霹靂幽靈箭跟其它眾多RPG遊戲相比，較不同的是加入養成的方式，人物可分成紫微、青龍、白虎、朱雀、玄武五種的屬性，各種屬性都有相生相剋，讓遊戲更具趣味和挑戰性；此外也有內附一張CD音樂片，收錄了二十多首布袋戲配樂，有空拿出來播放，也是相當不錯。

霹靂幽靈箭不但有開頭影片，在遊戲結束時，還有完全布袋戲木偶演出的角色一覽，更具獨特的風味；遊戲的進行相當簡單，不是以踩地雷方式進行，但是還特別設計一個可以讓每個玩家都能大展身手的怪隱迷洞，算是相當體貼玩家。

有優點當然也有缺點，在對上頭目時的戰鬥，敵方總是一直使用幻術，讓我的隊伍還沒反擊時，就已經全軍覆沒，而其中比較討厭的是複雜的迷宮，筆者在最後的乾中盒裡，看著五、六種圖案一直重複所組成的迷宮，竟然使我花了近一個小時的時間才找到最後的魔頭，打破了我以前所花時間的記錄，不過其他的玩者應該不會像我一樣走那麼久。

看完了這麼多的介紹，是不是覺得這是一套值得一玩的遊戲，或許在您無聊時，霹靂幽靈箭這款遊戲就是您最好的選擇。

交織愛與恨、情與悲的浪漫故事．．．

GC056　R.SLG 戰略角色扮演 VGA 硬碟版
適用機型：PENTIUM 以上或 100% 相容機型適用
記 憶 體：8MB RAM 或以上
作業系統：WINDOWS 95
安裝需求：二倍速以上光碟機及 40MB 硬碟空間
音樂支援：CD音源，請由音效卡混音或耳機輸出
音效支援：支援聲霸 16 及其 100% 相容音效卡
操作設備：滑鼠+鍵盤

- 探討人性的全新劇情架構，體驗無情的戰爭與浪漫的愛情
- 精心設計的魔法效果與戰鬥方式，結合成高耐玩性戰術遊戲
- 獨具特色的角色造形，以特殊的水彩筆觸表現出炫麗風格
- 遊戲畫面設計採45度立體表現，呈現最佳視覺效果
- 符合人性的直覺式操作方式，玩遊戲輕鬆愉快
- 結合劇情張力的音樂與音效，分分秒秒撼動您的聽覺
- 雙ＣＤ大容量設計，讓你玩的開心贏得過癮


豐富的道具


細緻的場景

聖域爭輝

LEGEND OF WOLF

新型態戰略角色扮演遊戲 NOW ON SALE

發售中

＊附贈Windows 95版 聖域爭輝星座小時鐘、桌布背景、螢幕保護程式，以及原版精美海報，超值享受＊



．友善的操作界面


．華麗的魔法效果

大宇資訊有限公司
SOFTSTAR
台北市忠孝東路二段88號8F
TEL:(02)356-3567 FAX:(02)356-0969

檔案更正啓事：您若購買第一版聖域爭輝而CD音源無法正常運作者，請至大宇網站下傳更新檔案，或攜磁片至本公司索取更新檔，造成您的損失，在此深表抱歉。

最新情報 http://www.softstar.com.tw/
E-mail:www@softstar.com.tw



宇宙曆７９６年
廣大遼闊的銀河，儼然成爲針鋒相對的銀河帝國與自由行星同盟之間無止盡征伐的戰場
帝國軍年輕的軍事天才～萊因哈特，以及同盟軍「不敗的魔術師」～楊文理
在這兩派正義的激烈衝突之下，銀河已被名爲野心的熊熊火燄燃遍
「銀河英雄傳說IVEX」正是要試著將這些慘烈而悲壯的銀河戰役忠實的予以重現
以廣闊的銀河爲舞臺，衆多個性迥異的登場人物將於此進行戲劇化的鬥爭
籠罩著銀河的將會是悲傷的黑暗，抑或希望的光輝
現在，這個銀河的歷史就託付在你的手中了.....

又翻過了一頁......



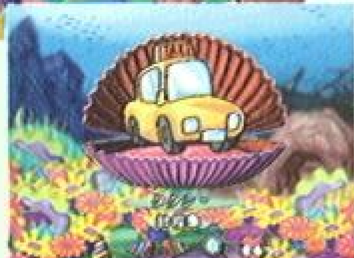
銀河英雄

QUEST
BOTHTEC

首創無壓力遊戲學習法！！

常用單字





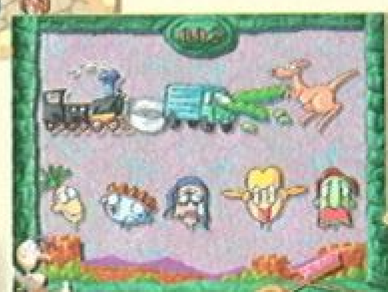
如果你討厭背單字，沒關係，我們準備了許多豐富的卡通圖案，一邊看卡通，一邊聯想記憶，那就沒什麼好怕了嘛！

文法說明

透過淺顯易懂的文字說明，配合例句、代換練習等十六個課程單元，讓你逐漸了解日語的文法，奠定良好的文法基礎。

遊　戲





有六種不同型態的遊戲任君選擇，寓教於樂，好玩又有趣。



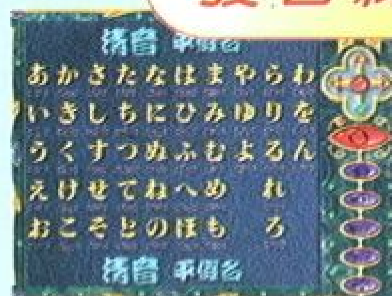
基本對話



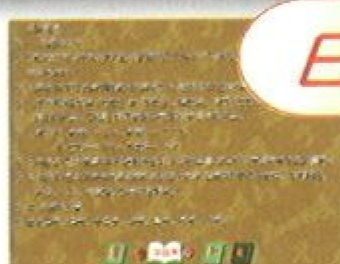
透過二十七段的３Ｄ模擬情境對話，讓你能身歷其境、輕鬆學習。除了實況練習、單句練習外，你還可以透過角色扮演的方式來選擇你所要扮演的角色，實際融入對話實況中。並且在每段對話之後都有學習測驗可以檢視你學習的成果。

發音練習

想說一口漂亮的"京"片子嗎？跟著我們為你聘請的四位日籍老師，好好矯正你的發音吧！



日語概述



介紹日語的文字與日語的發音，讓初學者對日語有簡單的概念。

50音介紹



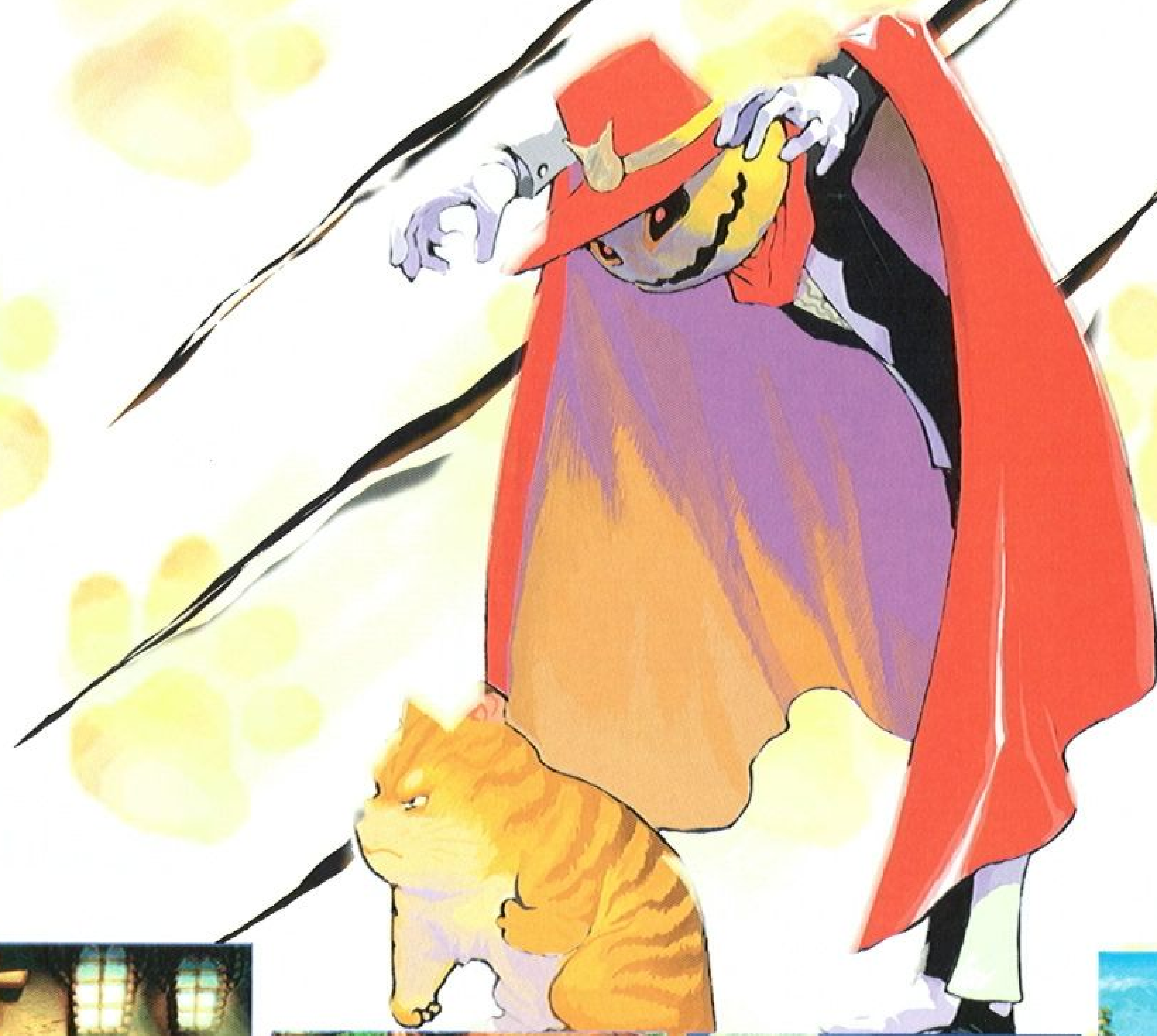
介紹五十音的字源、筆順、發音等等，並透過令人發噱的３０６段卡通動畫，運用劇情式的聯想方式，加強對五十音的記憶。讓你能邊學邊玩，邊玩邊記，學日文不再是一件苦差事。

快樂學日文

For Win95
熱烈發售中

大宇資訊有限公司
TEL (02)356-3567　FAX (02)356-0969
http://www.softstar.com.tw
服務專線：(02)356-0955

誰說貓好惹





超水準的美術表現

寧靜的教堂，和暖的陽光，就像上帝爺爺的恩典般地柔柔亮亮，閃閃動人。



多樣化的物品開發

哇！緊張的即時戰鬥！沒問題，拿出我剛開發出來的冰水球試試威力，惡貓看招！



真實時間流動系統

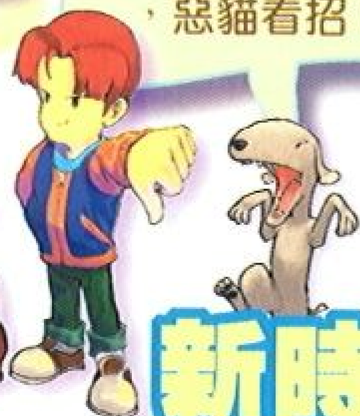
啊呀呀，一天又過去了，快快回家上床睡覺，希望今天晚上能有一個甜蜜的夢。



優美動聽的音樂

呀喝！七十首以上田園風的ＣＤ音源配樂，清新優美，可惜這裡不能跟您同樂樂。









新時代寵物派RPG

阿貓阿狗 TUN TOWN

遊戲類型	角色扮演
硬體需求	486以上相容電腦，8MB以上記憶體
使用平台	DOS
發行版本	光碟版
預定售價	未定

我們需要你

或許你對遊戲有一股狂熱，
或許你完全不能忍受平凡無奇，
現在，DOMO小組需要你的才華，
只要你認同我們創作好遊戲的理念，
不論是美術或程式，
都歡迎你帶作品來和我們談，
請將履歷E-mail到大宇人事信箱，
或直接郵寄至台北市忠孝東路二段88號8樓
大宇資訊有限公司DOMO小組，
大聲的說出：我要進DOMO小組！

大宇資訊有限公司
台北市忠孝東路二段88號8樓
TEL:02-3563567 FAX:02-3560969
http://www.softstar.com.tw

DOMO

HELLFIRE

暗黑破壞神 資料片 煉獄之火

唯一獲得Blizzard授權發行的正宗任務資料片！

殺戮只是開始，血戰永無止息！
這回倒要看看你有多強悍？？

- ▼以「惡魔地府」和「腐朽之巢」為主題，八個隨機產生的新關卡
- ▼增加全新的職業－僧侶
- ▼威力更強大的武器、冑甲、各式神器將伴你斬妖除魔
- ▼29種新登場的魔界生物，更嚴苛的考驗等你前來
- ▼新增「疾行」(Fastwalk)功能，讓你行經城鎮時更快捷
- ▼七種未曾出現過的新法術－包含雷電之牆、天神之怒、玄冥之星…等

●本資料片須完整暗黑破壞神主程式方可執行●

UNALIS 松崗電腦圖書資料股份有限公司 TEL：台北(02)704-2762 台中(04)325-7900 高雄(07)336-9837 代理發行

松崗回饋絕地總動員

好禮總動員

台北資訊展期間(12/5~12/14)於松崗攤位購買遊戲滿1500元即可參與現場摸彩大贈獎。
獎品包括星際大戰T恤、音樂CD、各式精美贈品喔！

強檔總動員

買<絕地武士>加送動作經典--死星戰將
買<星際神鷹>送得獎名作--星艦迷航記審判儀式中文版
預購<星海爭霸>送策略經典--魔獸爭霸1
預購<猴島小英雄III>加送冒險經典--異星搜奇中文版
僅限資訊展期間(12/5~12/14)於松崗攤位及松崗門市購買及預購。

3D總動員

凡86/11/15~12/31購買貼有「3D總動員」活動之遊戲，可憑貼紙至Magic 3D各經銷商或台北資訊展賦澤科技攤位，以原價折價500元購買Magic 3D加速卡；Magic 3D購買者，亦可憑貼紙至松崗門市或台北資訊展松崗圖書攤位，以原價折價150元之價格購買支援3Dfx（天旋地轉II、亡命暗殺令、執法悍將、帝國生死門、噴射戰鬥機III、絕地武士、帝國闇影、星際神鷹）之遊戲

洽詢專線：松崗(02)704-2762-175 賦澤科技：(02)559-9250

絶地武士

STAR WARS
JEDI KNIGHT
DARK FORCES II

•死星戰將II•

當光明與黑暗同時向你招喚，身為絶地武士的你只能有一種選擇——

追隨光明或是屈服黑暗....

- 由盧卡斯電影技術支援，真人與電腦動畫的完美結合
- 足足三十五分鐘的動畫，二十二個關卡，呈現完整的星際世界
- 數十種武器(包含光劍)，十二種原力招數，隔空取物、說服術、隱身與鎖喉等，讓你成為最厲害的絶地大師
- 支援網路連線功能，可各自鍛鍊原力家數不同的傳奇人物，一較高下
- 最有可能超越『雷神之鎚』類型的遊戲，豐富的劇情與設計，等你前來見證



UNALIS 松崗電腦圖書資料股份有限公司 TEL：台北(02)704-2762 台中(04)325-7900 高雄(07)336-9837 代理發行



星海爭霸

等待是值得的……

1995年年度最佳遊戲－魔獸爭霸II

1996年年度最佳遊戲－暗黑破壞神

1997年年度最佳遊戲－星海爭霸



www.blizzard.com

UNALIS 松崗電腦圖書資料股份有限公司 TEL：台北(02)704-2762 台中(04)325-7900 高雄(07)336-9837 代理發行

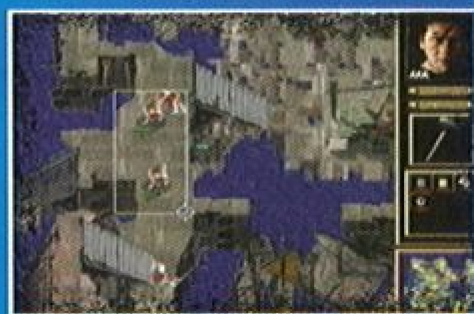


水世界

尋找僅存的一片淨土

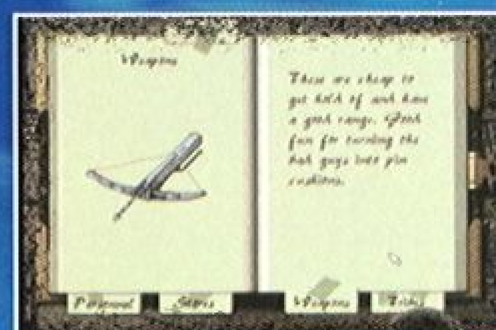
WATERWORLD™

從這一刻起，海面將不再寂靜...





完整電影場景動畫忠實再現！



使用17種性能各異的武器及15艘各式航行器

帶領你的部隊完成22個不可能的任務！



隨著任務的完成，部隊的技能將日益精進



Interplay
BY GAMERS. FOR GAMERS.™

松崗電腦圖書資料股份有限公司　TEL：台北(02)704-2762　台中(04)325-7900　高雄(07)336-9837　代理發行



電腦遊戲設計高手

特徵：
1. 熟Windows 95作業系統，IPX，Direct X
2. 對電腦遊戲設計有高度興趣.

酬謝待遇：
1. 週休二日 2. 高薪制 3. 高獎金.

～仁人君子若發現上述人才，請速與本公司聯絡～

聯絡方式：

住址：台北縣新莊市復興路二段55號2樓
電話：(02)996-1975
傳真：(02)996-1913
洽：李主任



博羽
資訊股份有限公司
Pole Soft Information Co., Ltd
POLE SOFT



遊戲空間
電腦遊戲連鎖專賣店
台北・台中・台南・高雄

game shopping



我是個有理想、有抱負的年輕人
我要刷卡、喜歡收集發票
當然也不買H GAME
我只在GAME SPACE買GAME

全國最大電腦遊戲連鎖專賣店

刷卡可以；現金更好，通通特價，還送你發票一張！
發燒熱GAME、千年老GAME，在別處找不到的怪GAME
我們通通準備便便！

全國最大電腦遊戲連鎖專賣店



遊戲空間
電腦遊戲連鎖專賣店
台北・台中・台南・高雄

每月搶購日





「GAME SPACE」的每月一號到全省各分店均可享受比特價更低的搶購低價！絕對讓玩家大呼過癮！保證特價再特價(紅標除外)！每月一號千萬別忘了喔！

台北T.T.店	台中NOVA店	台南北門店	高雄NOVA店
台北市忠孝西路一段36號 TEL:(02)388-9808	台中市英才路508號1F TEL:(04)329-5651	台南市北門路一段78號 TEL:(06)226-2205	高雄市中山一路4號3F TEL:(07)281-6286

遊戲空間 電腦遊戲連鎖專賣店
GAME SPACE COMPUTER GAME SHOP

國際通販股份有限公司
總管理處/台北縣新店市中正路542之2號5F　TEL:(02)218-0599　FAX:(02)218-0021

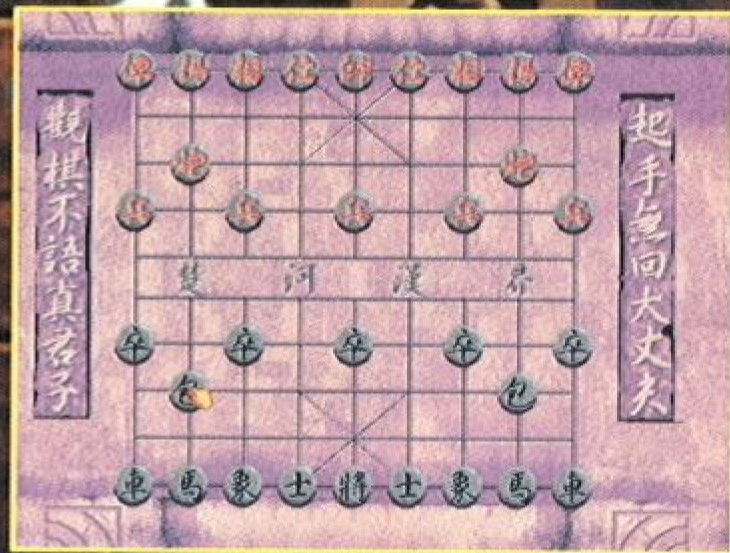
軟體世界 智冠科技股份有限公司

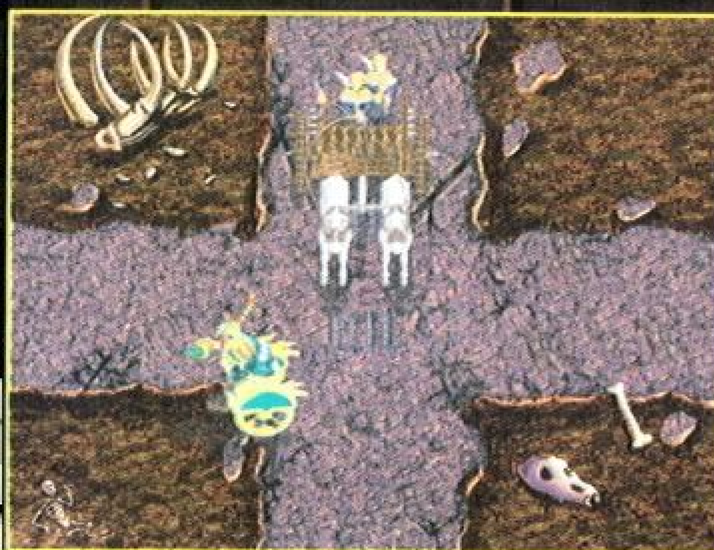
決戰中國象棋 貳

中國最博大精深的傳統棋藝，象棋3D超科技化的代表作品！

- 支援網路IPX,Modem,Direct Link等連線功能
- 支援網路對話功能
- 設有語庫功能，可自由建立對話語庫
- 遊戲畫面共有五組靜態和兩組動態模式
- 動態模式下移動、吃子都有3D動畫
- 遊戲中提供多位不同棋力與個性的對手
- 遊戲分成網路模式、自由對戰模式、象棋大賽模式、教學模式等
- 附有開局招式介紹與分析、知名殘局棋譜分析介紹和名家對局資料庫











用棒球寫日記的英雄，需要您的掌聲與喝采！您的熱情參與和投入，將使中華職棒更添繽紛色彩！



	筋力	敏捷	技術	耐力
剩餘點數	34	22	28	30
		10	45	10
意志力	15		10	30
控球力		50	12	
得分圈	15	20	20	10
對反投	10	20	30	10
內野安打		90	50	30

能力升級
現能力 → 增加後
9 D → 9 D
12 B → 12 B
10 C → 11 C
意志力 12 以上
走力 12 以上
二三壘有人時打擊參數上升

真實球員、多變屬性

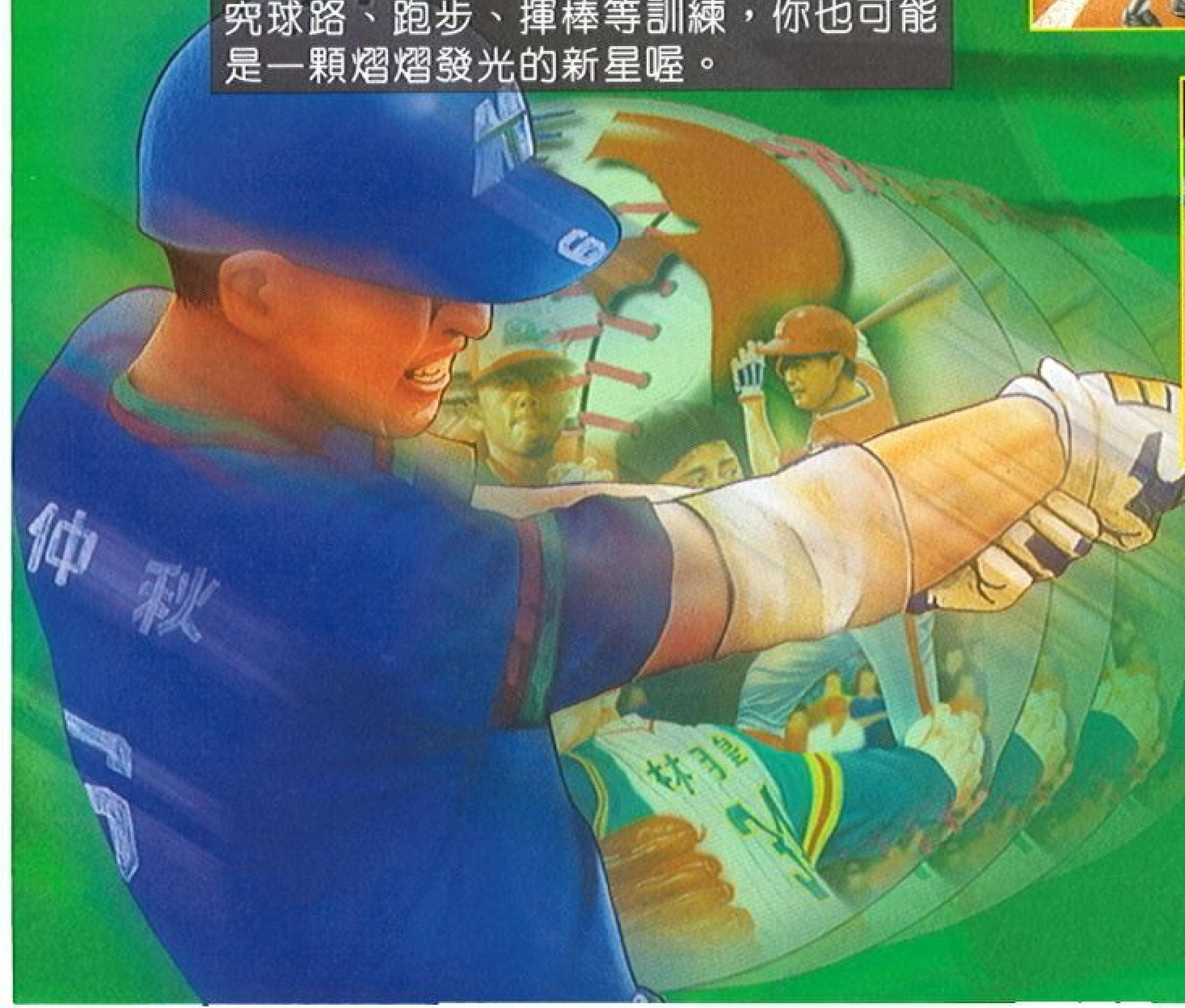
共有七隊中華職棒隊伍，龍、獅、虎、象、鷹、牛、鯨，收錄所有球員的詳細資料，且依每個球員不同的特性，設計出豐富有趣的屬性能力，如野手的逆境、硬滑二壘、黏打、揮大棒、跟球力、選球力、豪打型或安打型等，還有投手的控球力、得分圈強/弱等多達60種以上的屬性。

首創新兵訓練營

除了有今年轟動職棒界的新人加入外，還可自行創造新兵，計畫一連串的培訓活動。以投手和野手不同的訓練特色來區分課程，如重量訓練、傳球練習、研究球路、跑步、揮棒等訓練，你也可能是一顆熠熠發光的新星喔。







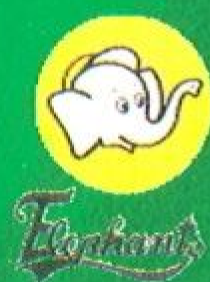
主隊OK
Options
張泰山 49
力 走 肩 守備
A C B C 三
.330 8 38
Dragons

	先發	板凳	投手	
1	大帝士			
2	黃明隆			
3	陳金茂	鄭文賢	郭權文	吉 爾
4	喬玖那	洪正欽	謝光勇	
5	陳大順	侯明坤	賀 林	
6	張泰山	陳炳男	張晃發	
7	葉君璋	蔡昆祥	強斯頓	
8	羅世幸	陳長陽	席古拉	
9	廖述仁	林琨瑋	貴 西	
	黃文博	洪佩鍒	漢 銳	

全新的投打對決畫面、全新的球員資料，展現最精彩的職棒八年！









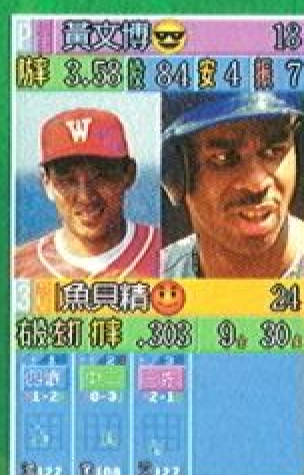
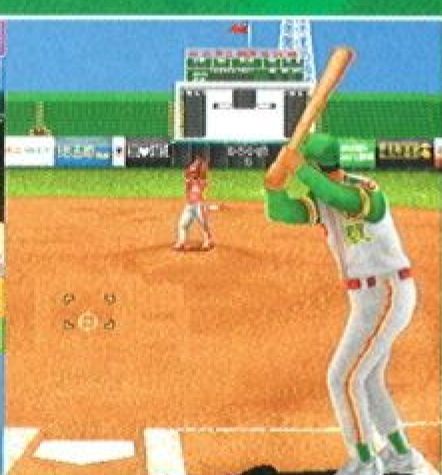


完整的賽事

遊戲內容分表演賽、聯盟賽、攻守練習、特殊戰役和世界大賽等。其中聯盟賽的賽制安排完全與職棒八年的賽事相同，在七個不同的球場舉行。

投手球路更多更豐富

依投手特性，有各種不同的球路，有尾勁的速球、直球、指叉球、滑球、變速球、蝴蝶球、外角滑球、曲球、螺旋球、伸卡球、內外角球、下墜球等。


畫面更細膩逼真

左投和右投的投手對於打者的視野有明顯的不同，例如左打者對於右投手所投的球路看的特別清楚等，真實的做到左投剋左打的功效。還有許多精彩的動畫表現，如接殺、撲接、撲壘、全壘打等，真實的讓你大呼過癮。

珍貴記錄永久保存

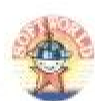
記錄室增添了許多記錄項目，如連續完封、連續安打場次、連續三振局數等連續的記錄。



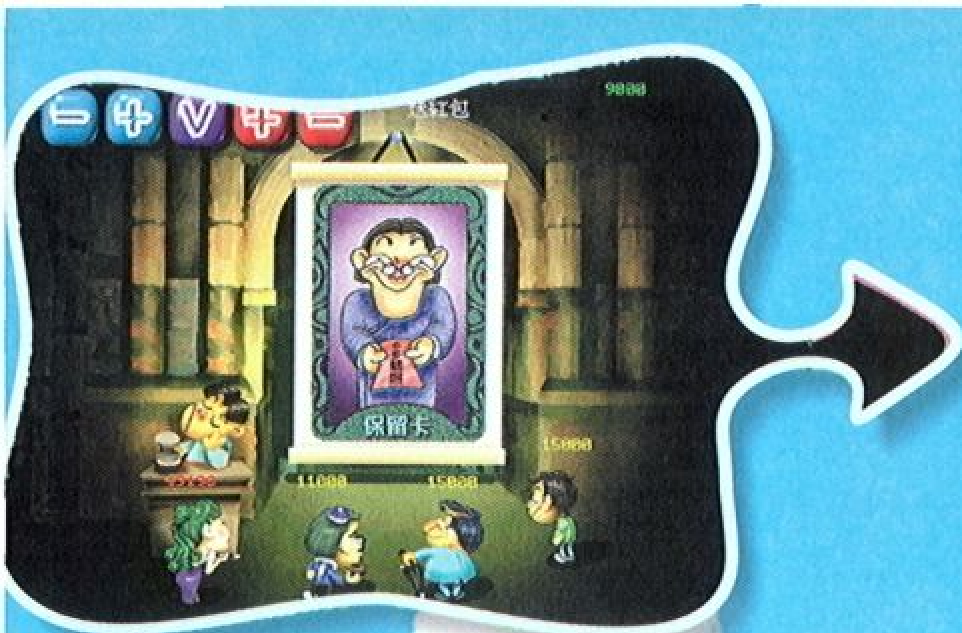

3 中華職棒

SOFT WORLD

超級酒店大亨


軟體世界 智冠科技股份有限公司 出品發行


PAF
博亞科技有限公司 設計製作



你擁卡片、我用策略！

- 一百多種功能各異、創意萬千的策略卡片。
- 每張卡片只會在一次遊戲中出現一次。
- 買賣物品沒有定價，公開競價、自由交易！

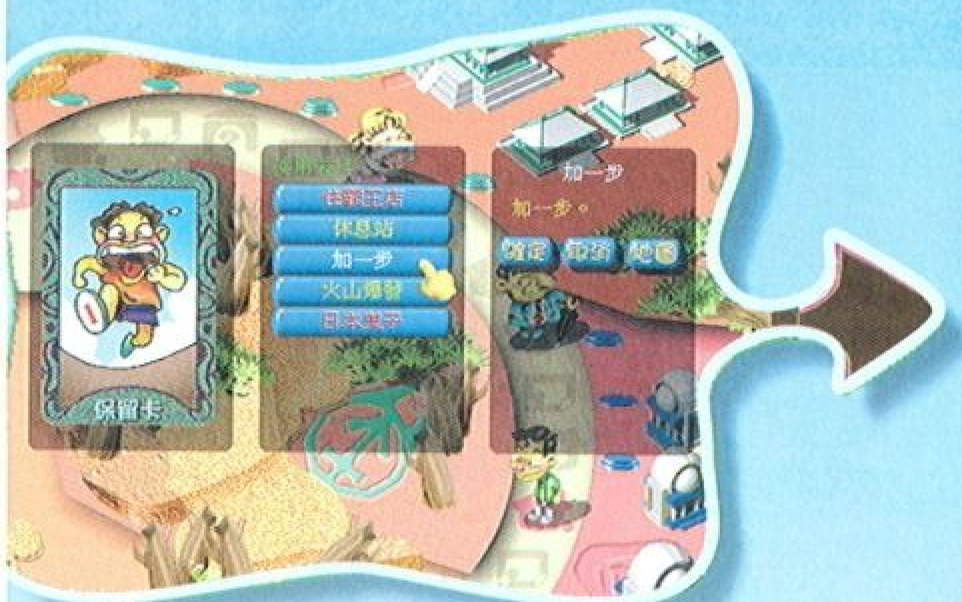


我也要作大亨！



百玩不厭、再來一次！

- 兩大遊戲模式，三種遊戲等級，三種卡片難度，亂數產業設定。
- 自己訂定大亨目標，妥善運用手中資源、逐步贏得勝利！
- 精心規劃、努力經營，讓你的對手完全破產！



名家製作、華麗逗趣！

- 由知名電腦遊戲專欄作者吳雲中全力策劃，遊戲漫畫家王儀雄操刀製作。
- 全部採用65536色高彩繪圖引擎，色彩真實、華麗逗趣！
- 畫面精緻細膩，人物表情豐富，絕對老少咸宜！



全家同樂、與朋相約！

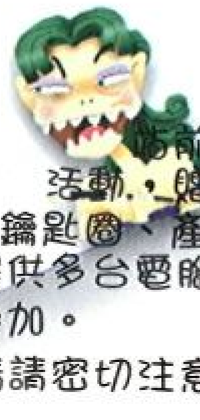
- 一台電腦就可帶來全家歡樂，單機多人一同遊戲！
- 同學同事隨時挑戰，多機多人網路連線！
- 支援**Windows95**®、Novell Netware® IPX 網路連線。

以上各註冊商標隸屬於各廠商所有







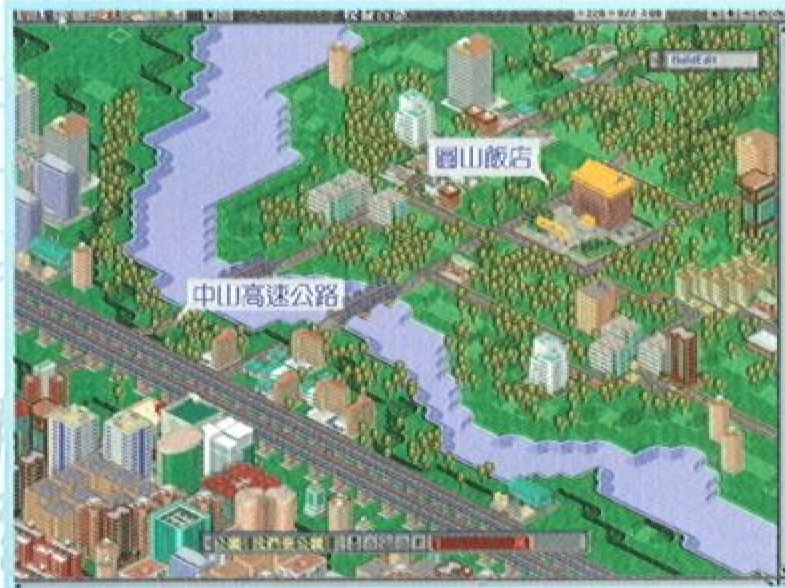



活動預報

超級酒店大亨將於**11/24~11/30**在台北**T.T.STATION**店前店舉辦「蹦蹦跑、大贈獎」活動，贈品有超級酒店大亨上市紀念鑰匙圈、產品折價券、精美桌曆....等，現場並提供多台電腦網路連線競賽，請玩家踴躍報名參加。

(詳情請密切注意**T.T.STATION**活動公告。)

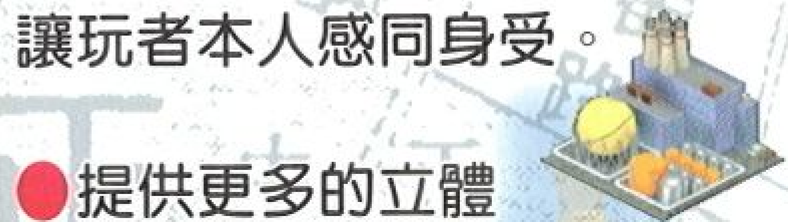
你認為自己的能力比阿扁強嗎？



遊戲特色：

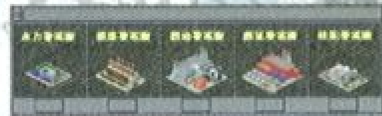
●遊戲同時支援640x480、800x600、1024x768三種解析度（256色），玩家可依自己的配備決定選擇較細膩或較快速的方式進行遊戲，CD 音源的音樂音效，圖形完全由３Ｄ繪圖軟體製作。



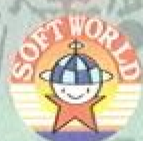


●用活潑的方式表現不可測的意外事件，除了火災、淹水等可見的天災外，還以視窗動畫上演各式各樣的人禍，讓玩者本人感同身受。

●提供更多的立體建築物模組，除了發電廠、自來水廠、瓦斯處理廠、電信局，還提供縱橫的管線建設，除了地下電纜與水管，還有〞瓦斯管線〞與〞電信管線〞，而如何連接及維修這些管線，將是玩者一大考驗。

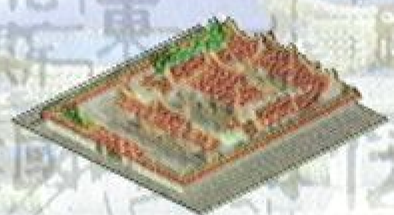


●史無前例的提供了地上及地下公路、地上及地下鐵路、高架與地下捷運等６種不同的建設，玩者可以自行決定路線，讓整個城市通行無阻。



軟體世界
智冠科技股份有限公司

●功能性建築有消防隊、警察局、醫院、學校等，還可以直接控制同類建設中不同單位的預算！



●除了可以遍植林木，還可以修築河堤、水道，地表高低起伏可由玩者決定。



●面面俱到的城市新生活，除了教育、警力、消防、交通等，還要注意人民的休閒、環境的污染程度及人民快樂程度，停車場、公園、圖書館、展覽館可少不了。





●擔任『模擬首都』的市長，必須在每四年（遊戲時間）接受一次民意的洗禮，除了平常對市政的表現會決定民意支持度之外，還可以透過不同的手段如募款餐會、散發傳單等選舉招式來加強支持度。而在你的任內若發生過一些事件，不管是負面的如火災、瓦斯氣爆；還是正面的像都市升格，都將對您的前途影響甚鉅。



●將依你經營城市的情況來賦予頭銜，如鎮、縣轄市、直轄市，一直到首都。如何得到〞首都〞的認定，就要靠你的手段了。每升一級，能夠建設的建築物種類將增加，故宮博物院、中正紀念堂、圓山飯店等本土風味十足的功能性建築也會依此原則出現。



社會問題大考驗 都市計劃現形記

模擬首都

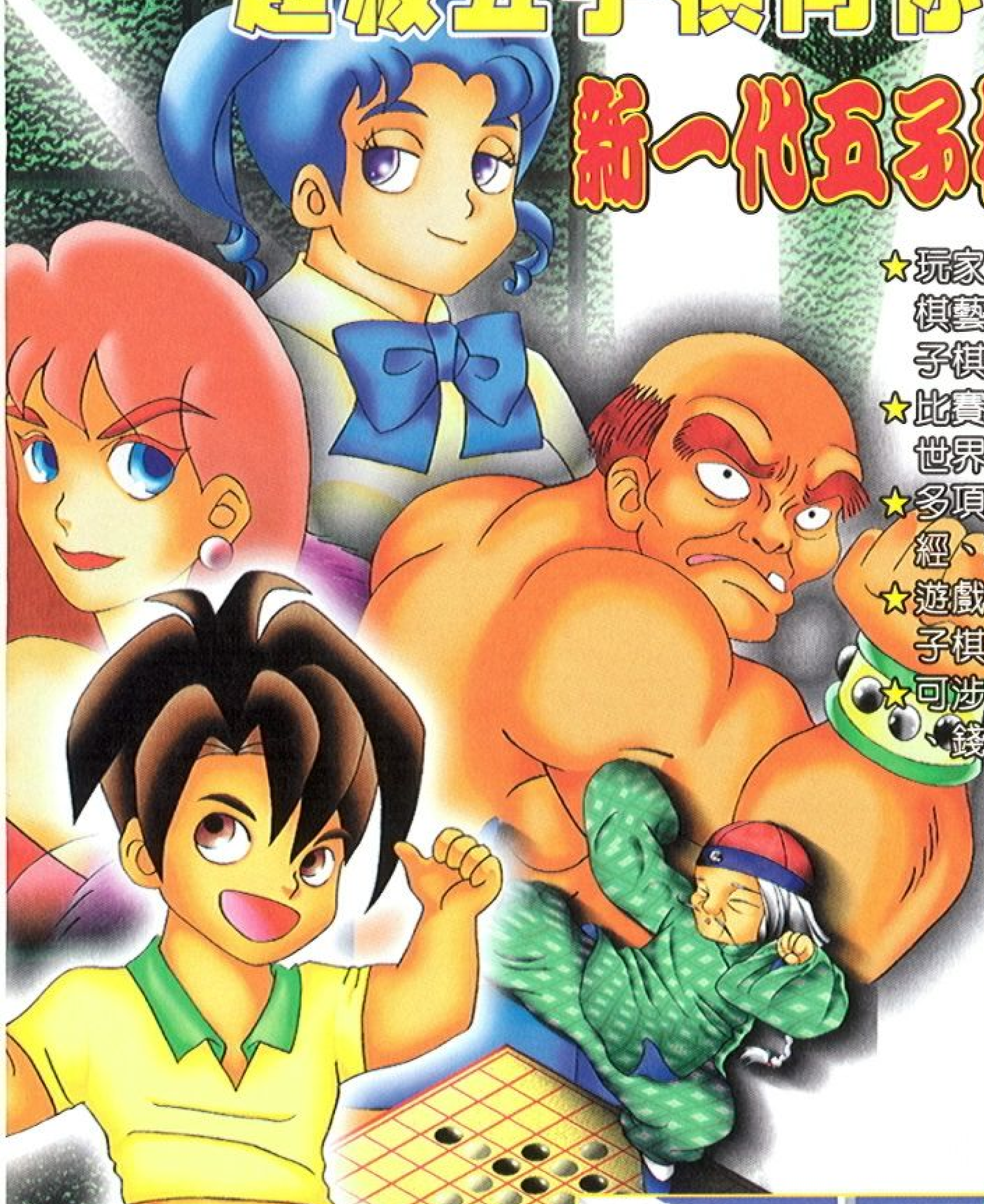
和台灣在地生活息息相關的城市模擬遊戲



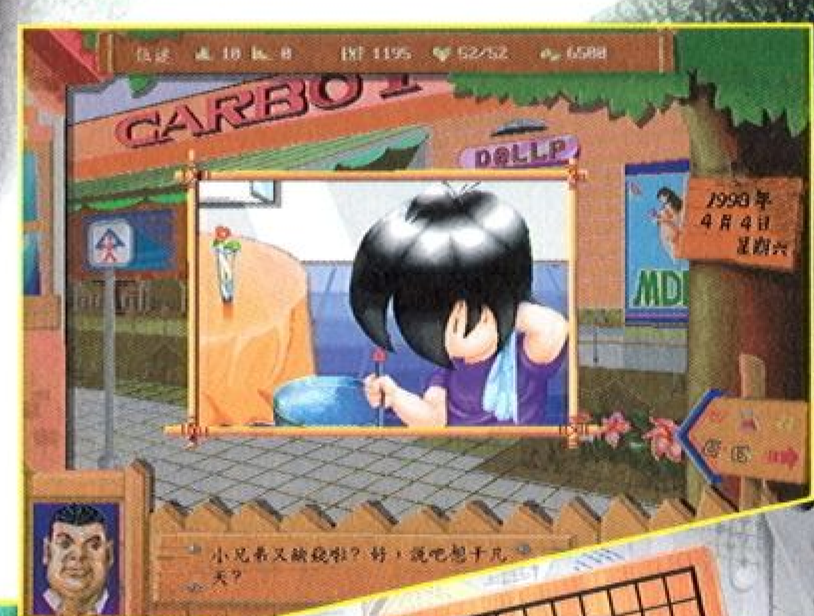
超級五子棋

你覺得自己的棋力精湛深不可測？超級五子棋向你下挑戰書！

新一代五子棋王養成模擬遊戲！

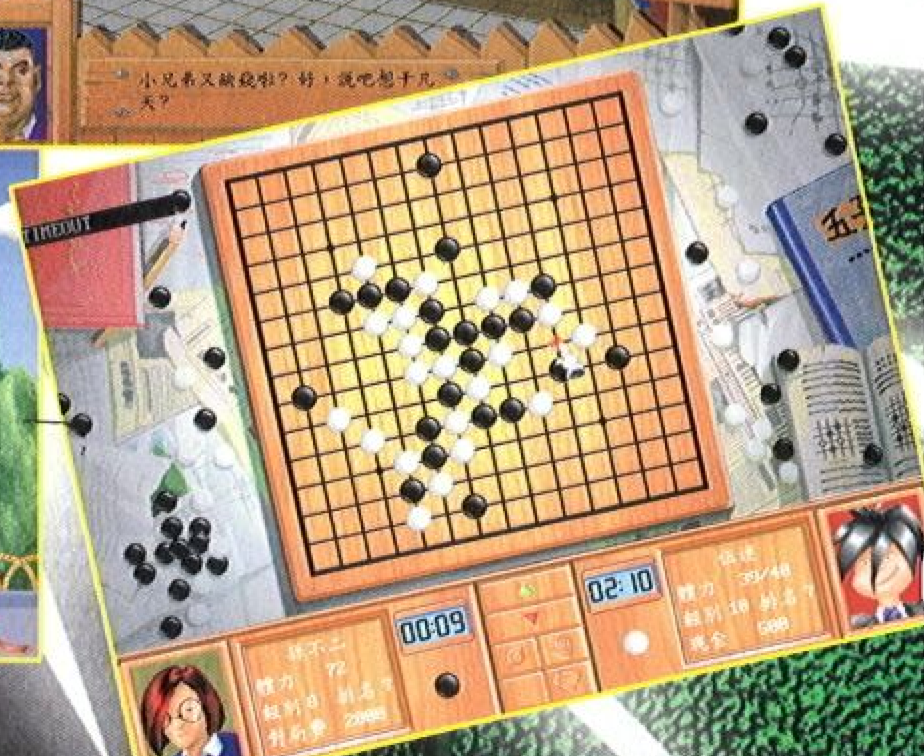


★玩家必須不斷的打工賺錢，然後四處尋人切磋棋藝或是拜師學藝，目標成爲全世界頂尖的五子棋高手。
★比賽地點遍及台北、北京、東京等地，挑戰全世界的五子棋高手。
★多項道具，碧玉棋盤、流雲殘卷、開局二十四經、逆轉時鐘等幫助你成爲一代國手。
★遊戲中穿插許多有趣的小故事，讓你在成爲五子棋王的路上更加的多彩多姿。
★可涉足的場所包括各式的打工店（飯店、機場、錢莊等）、五子棋學院、棋道場、公園等地。









慶祝亞洲軟體
突破銷售十萬套

原價 4800

7折 3300

5折 2400

3折 1400

限量發行
只要1折

480

會計高手Ⅲ(FOR WINDOWS95版)
領先推出超低價專業版!





製作研發：亞資科技股份有限公司
地　　址：高雄市前鎮區擴建路1-16號14樓
服務專線：(07)815-1976．815-1981
傳　　真：(07)815-0910



代理發行：智冠科技股份有限公司
地　　址：高雄市前鎮區擴建路1-16號13樓
訂貨專線：(07)815-0988轉250．251
(04)2020870．(02)7889188

購買辦法：
1.請就近軟體世界專櫃經銷點購買。
2.可利用劃撥帳號：41081300。
劃撥帳戶：亞資科技股份有限公司收。

不能再低了！



Mail & Latters POST BAG

●對於雜誌之內容、編排、裝訂和寄送，有任何疑問，歡迎來信指教。
●詢問軟體問題，請描述發生故障原因，並附上詳細之AUTOEXEC.BAT與CONFIG.SYS檔或其他利於判別問題發生之文件和檔案。
●來信詢問有關遊戲攻略或祕技者，恕不回答！
●請勿詢問有關軟硬體價位的Question，咱們這兒可不是電腦大賣場…

主A大夫：生蠔法蘭克
副A助理：捲毛主編

經典老遊戲蒐集不易呀！

●新竹市
●洪欣捷



我是貴刊雜誌的長期訂戶，也多次寫信向貴刊詢問一些自己遭遇到的一些問，可是迄今仍未見到任何一封回函，希望能撥空爲我解決這些困難好嗎？感激不盡。

①Access software出版的「The Pondora Directive」是否有國內廠商代理？

②一些經典級的老遊戲，如「猴島小英雄Ⅰ、Ⅱ」、「創世紀Ⅰ～Ⅵ」等是否可再推出一次，或以似「國王密史6合一」的型式推出合集？

③對國內無代理進口的遊戲，貴刊是否提供代爲郵購之服務？若無，我可向誰委託代購事宜？

④對於早期的遊戲，現今大多在市面上找不到了，如果想要購買它們（尤其是90’～92’年間推出的），該去那些地方找尋呢？又軟體世界以前所代理或發行的遊戲，可否比照「軟體世界雜誌年度曬書活動」模式，以每年或每兩年一次的頻率再次推出，讓老玩家能回味這些美好的回憶，而新玩家也有機會一窺一系列遊戲發展歷程，並收集他們來不及接觸到的好遊戲？以上問題再次煩請惠予解答，謝謝！



①據瞭解此套遊戲並無國內廠商代理。

②&③&④想蒐集早期一些經典遊戲，想必你應該是位老玩家了吧?!目前此種類型的遊戲並非銷售主流，因此廠商代理販售的意願並不高，建議你可上網到國外郵購網站購買，只要發行公司發行過合集，應該不難買到。主編我是蒐集了不少Sierra早期的經典名作，如國王密使、警察故事…等合集，但無法割愛，Sorry!!

（捲毛主編）

Windows 95=暈倒·救我

●屏東縣
●郭忠榮



小弟我是一個長期購買軟體世界的忠實讀者，我有一個問題想繁請解答，我的「暈倒·救我」(Windows95)重灌之後出現了在開機時有數字一直跳動那個是抓記憶體明明是16384K可是我在控制台→系統中卻是顯示15MB的RAM，之前不會，可是重灌之後卻出現此問題。還有重灌之後我要灌遊戲時都出現找不到音效卡的訊息導致無法欣賞遊戲的音樂，即是「無聲的遊戲」。還有貴刊雜誌常有一種問題，那就是一直掉…頁，常常看雜誌時然後就掉下來，好像是黏不好的樣子，尤其一百零一期最嚴重，從第一頁掉到新片觀測站，還是呈現鎖反應，請貴刊想些辨法應付。（我想應該是製刊時的疏忽吧！）



您的問題可能是因爲中了開機型病毒並且重裝系統時硬體設定不正確而造成的，所以請您請個高手幫您調整過硬體設定值看看比較保險。

（生蠔法蘭克）

OpenGL與Direct 3D誰是主流，還在未定之天？

●新化地區
●GZL

Q 我在看了很多電腦雜誌後發現，要成爲一個電腦超級玩家，在'98年就該有兩項配備－力回饋搖桿和一片3D加速卡，而市面上相關介紹又很籠統，軟世可否在軟硬共和國詳細介紹一下？

此外，我也發現很多VGA卡都用不一樣的RAM，像EDD、MD、SG、V等，我都弄不懂，可否解說一下，順便比較一下；此外，VGA卡上的170MHZ DAC是幹嘛的，那個頻率又代表什麼？

3D Labs的3D晶片和3Dfx的巫毒晶片誰比較強，此外還有哪些3D加速晶片？如果要玩GAME要選支援OpenGL或Direct 3D的加速卡？

A ①是的，在VR愈來愈受歡迎的時代裡，未來應該還會有更多的設備出籠，本雜誌都會有專文介紹的（3D加速卡的介紹應該已經有了，您還滿意吧！）

②有關於這些RAM的一些差異在半年多之前筆者已經有很詳細的專文介紹過了之所以會在那麼早就公開一些技術資料就是爲了讓各位玩家們在未來拿到新產品時有辦法溫故知新，大致上而言，這些RAM都是爲了針對某一種類的畫面資料搬動方式而在讀寫電路上面特化而成。

③VGA卡上的DAC主要是把卡上的RAM中存的數位畫面資料轉換成控制螢幕的類比訊號使用，所以它的速度決定了這張卡能輸出的最大解析度及掃描頻率，而它的訊號品質則決定了畫面清析度及色調好看與否，（當然這裡有一半的責任是您的螢幕要負的），170Mhz的產品在目前算是普通的它的價值還得要看畫面輸出夠不夠漂亮來決定。

④目前各家的3D加速器爲了搶市場規格主導權所以引用的數據都只對自己有利的而且各家叫陣誰也不輸誰，像華碩公司前一陣子推出的AGP V3000就是一例總而言之，只有看過畫面和遊戲支援後才能知道的，而OpenGL是由SGI開發的十分完整的3D建構語言，有十分完整的功能，短期內應該還是業界人人支援的標準，MS的 Direct3D則是只要開發軟體能力夠的公司都可以做出來的支援，應該不必太擔心有公司附的驅動程式沒辦法支援才是。

（生蠔法蘭克）

軟體安裝越多，Win95開機速度就越慢

●新化地區
●哥吉拉

Q 我玩電腦也有好一段時間了！等級也可說是蠻高的了！但還是有些小問題，請指點迷津。

①我的Xing（WIN95版Ver3.0）在看VCD時，選擇Opening CD-I…的選項都毫無反應（WIN95說沒有回應），可是用WIN95內建的媒體播放程式就可以看。Why？

②我的WIN95開機竟要一分鐘，而我的朋友的只要5秒，Why？我的CONFIG.W40可是只有4行哦！（我也沒有載入CD-ROM的驅動程式）

③我用的是PS/2的滑鼠，在DOS下玩GAME並載入FPE5.0，不久滑鼠就四處亂跑不聽指揮，可在WIN95下就不會，Why？

④我在WIN95和DOS下想玩QUAKE程式都會告訴我找不到GEX.W??（WAD）（後2字忘了！）這是啥東東？

A ①MCI API怪怪的，看起來您的Xing裝得有問題，請再換過吧！

②雖然您的config.sys只有四行，但是說不定您的registry file已經高達數百K了，所以開機速度當然快不起來！ 請利用Winprob這類程式試著清一清您的registry file吧！ 另外您的開機槽是不是也該做個重組了!?

③這個問題恐怕是請問FPE作者比較恰當…

④（請有玩QUAKE的人答吧…應該是地圖檔中的一部分）祝您早日提升等級！

（生蠔法蘭克）

上期才A完，這期又來一次，暈倒死97眞麻煩

●高雄市
●陳政良

Q 問幾個困擾我已久的問題，那個暈倒死97不是能開到以前的MS-DOS底下嗎？要修改哪裡怎樣改？我已經重灌好幾次在加FORMAT＾N次了ㄋㄟ。

A 這個問題嘛…上期剛剛回答過說…您只要把開機檔換一換就可以了（不然就去捉個fix95b回來用用），Win950SR2在安裝時會把DOS的IO.SYS及MSDOS.sys改名爲IO.DOS及MSDOS.DOS，再把自己的IO.SYS及MSDOS.SYS放上硬碟，在您選擇由DOS開機的選項後，系統會把95的IO.SYS改名爲WINBOOT.SYS把95的MSDOS.SYS改名爲MSDOS.W40，再把DOS的開機檔案改爲原名（講明了就是二個檔案搶一個檔名，只要想用DOS開機，就把DOS的開機檔改成IO.SYS及MSDOS.SYS，想用95開機，就把DOS的檔案改名了之後再把95的開機檔改名爲IO.SYS及MSDOS.SYS)，所以您只要用軟碟開機後再把該動的檔名改一改就好啦！不過要是您的開機槽使用的是FAT32檔案系統可千萬別這麼玩！

（生蠔法蘭克）

安琪與天使，其實都是一樣的

●彰化縣
●阿　剛

Q 小弟有下列幾點問題請問，爲什麼我在8月買了一本電腦遊戲世界的雜誌裡面有介紹第三次的叛變安琪拉和台灣彩意的攻殼總司令，但翻閱本期的軟體世界雜誌，卻又叫做叛變安塔拉和智冠科技的攻殼總司令，請貴刊解說一下。

A 說起這個問題呢？應該從翻譯習慣解釋起，一般國外遊戲的命名方式大致有三種：原名直譯、原名配合遊戲內容和意識形態三種。其中原名（或原音）直譯，又因翻譯者不同或地區相異而有不一樣的名稱。

一般國外遊戲在雜誌刊登的名稱，除非國內有廠商代理並確定名稱後，雜誌報導刊登的名稱才會統一（偶而還是會有資訊較慢的雜誌刊登自譯的名稱）。否則，在未確定之前雜誌大概都會先有一暫譯名稱，因此同一套遊戲在不同的雜誌上有不同的名稱是很正常也是常發生的事。

至於攻殼總司令爲何分屬二家，實則一爲研發公司（台灣彩意），一爲代理公司（智冠科技）。

（捲毛主編）

遊戲不能RUN，問題其實一蘿筐

●桃園縣
●獺　頭

Q 各位軟世人員好，小弟有許多事件想請教一下：

①你們每期所贈的試玩光碟，爲什麼安裝好了，卻不能玩，好多次發生這種狀況，如：俠客英雄傳3及賭神至尊之戰…等很多，爲什麼呢？

②我在101期雜誌中，「所期待的遊戲」中，發現了三國誌VI以及仙劍奇俠傳2，而我在其他期雜誌中卻沒有發現預告呢？（我是三國、仙劍迷）偷偷告訴你們，軟世101期雜誌…容易掉頁。

A ①遊戲安裝後不能玩，其實原因很多，記憶體、顯示卡或其它小問題都足以讓遊戲無法正常執行，要徹底解決此類問題，最好的辦法就是提升本身的電腦軟硬體功力，並且多累積除錯經驗。

②據日本KOEI指出，三國志VI將預定於今年年底發行（日本版的），本期在ゲーム FOCUS中有介紹報導。而仙劍奇俠傳2的發行日期，則還似雲煙，虛無飄渺…並未有確定時間，敬請耐心等候。

（捲毛主編）



MegaDisc小棧





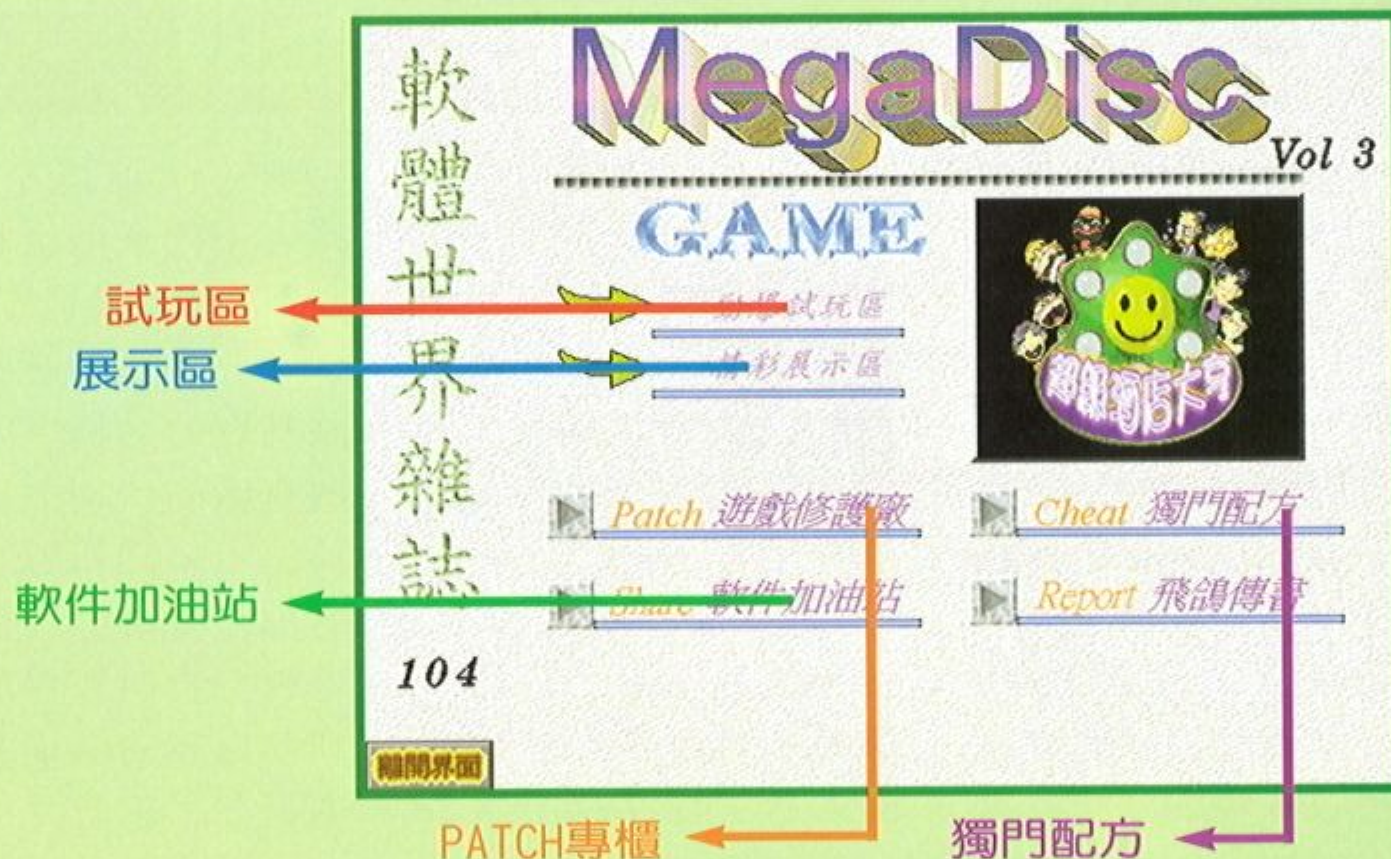
本光碟為方便讀者操作，所有的遊戲試玩、DEMO、PATCH皆可利用滑鼠在圖形介面上載入欲安裝的硬碟，完全不須勞煩玩家自行動手安裝，且在記憶體容量許可的情況下，還可在圖形介面中直接執行。但須注意的是，目前的MegaDisc只適用於DOS的作業環境下執行，若讀者在Windos3.1或Windows 95的MS-DOS模式下無法順利執行，請以DOS 6.20或6.22開機後，再執行啓動指令。

MegaDisc使用步驟

●將本期附贈的MegaDisc放入您的光碟機中，然後鍵入光碟機的代號，如D。

●鍵入執行指令SWM，進入光碟主畫面，若無法正常運作，請參考附註說明。

●在主畫面時，以滑鼠左鍵單擊功能圖示，即可進入對應的區域。





說明：線上查看說明檔

上一頁：切到上一頁的內容

下一頁：切到下一頁的內容

回主選單：回到選擇各區的主畫面

安裝：安裝試玩版或展示版到硬碟中

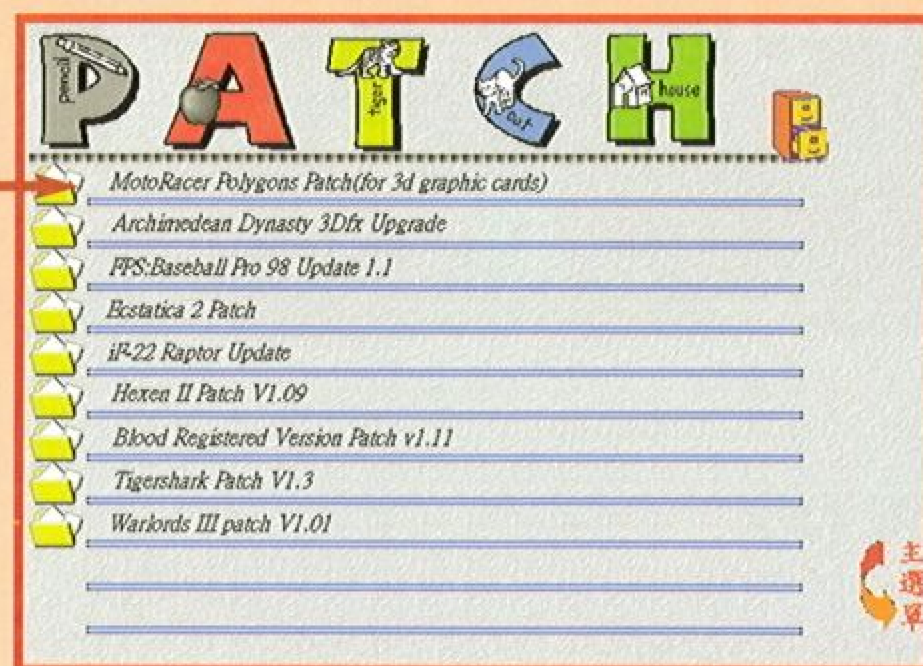
執行：直接由介面中執行所選擇之遊戲

●進入試玩、展示區後，以滑鼠鍵單擊下圖所列之反應區，即可進入安裝、執行、看說明檔等相關功能，按滑鼠右鍵或Esc即可取消。直接單擊遊戲圖片也可進行安裝。安裝時，如欲更改安裝目錄，請於游標處鍵入完整路徑，如C：\GAME\F22。

●試玩版或展示安裝完畢後，請依自身配備更改設定，以方便遊戲或展示順利進行。

●在軟件加油站、草藥農場、PATCH專櫃中，以滑鼠左鍵單擊細目前方之小圖示，即可將PATCH或軟體載入硬碟。

按這兒就可以安裝囉！



●附註說明：

①若執行程式後，畫面無法正常顯示，請執行光碟目錄下的UNIVBE.EXE驅動VESA模式。若驅動UNIVBE後亦無法正常顯示，請洽詢電腦供應商索取顯示卡之驅動程式。

②在介面中執行遊戲前，請先驅動EMM386或QEMM等記憶體管理程式，若因記記憶體不足而跳回，請離開介面在DOS下執行便可正常。

③若無法在介面中設定音效卡，可改在DOS底下設定，目前的預設值爲聲霸卡（220,7,1）

④若使用圖形介面無法正常運作，可改以SSWM.EXE來執行簡易版的文字介面。

⑤本光碟內所有之試玩版、展示及PATCH，皆爲SHAREWARE或由設計發行公司合法授權且其版權均屬作者或出版公司所有，使用者請勿擅意修改程式內容。

⑥本刊僅負爲讀者蒐集MegaDisk光碟內容之責，茲因收錄之軟體數量眾多，內容繁雜，本刊勢必無法全面支援或代爲排除各項個別軟體之安裝、相容…等各種可能問題，籲請讀者詳閱各軟體之使用說明（README檔）；不便之處，敬請見諒。

⑦執行MegaDisc所需的硬體要求爲：586-100以上，16MB RAM…當然還要有一台光碟機。

遊戲安裝路徑

為方便讀者安裝遊戲，以下將光碟內所有試玩及DEMO之路徑列於下表，讀者可直接進入欲安裝或執行之遊戲目錄，執行程式。

試玩區

遊戲	平台	路徑
失子之城	DOS	\Cite\c.bat
超級酒店大亨	DOS	\Htpdemo\install.exe
獸鄉守護者2	WIN95	\Lg2\setup.exe
雷神之鎚II	WIN95	\Q2\q2_test.exe
iF-16	WIN95	\if16dem\if16dem.exe
Excalibur 2555AD	WIN95	\Ex_demo\ex_demo.exe
Men In Black : The Game	WIN95	\Mibdemo\mibdemo.exe
Pro Pinball Timeshock!	WIN95	\Tsdemous\tsdemous.exe
Pax Imperia: Eminent Domain	WIN95	\Paxdemo\setup.exe
Age of Empires	WIN95	\Msaoe\msaoe.exe
Blood Bath	WIN95	\Bbdemo\bbdemo.exe
Jedi Knight: Dark Forces II	WIN95	\Jedidemo\jedidemo.exe
NHL Powerplay '98	WIN95	\Pp98demo\setup.exe

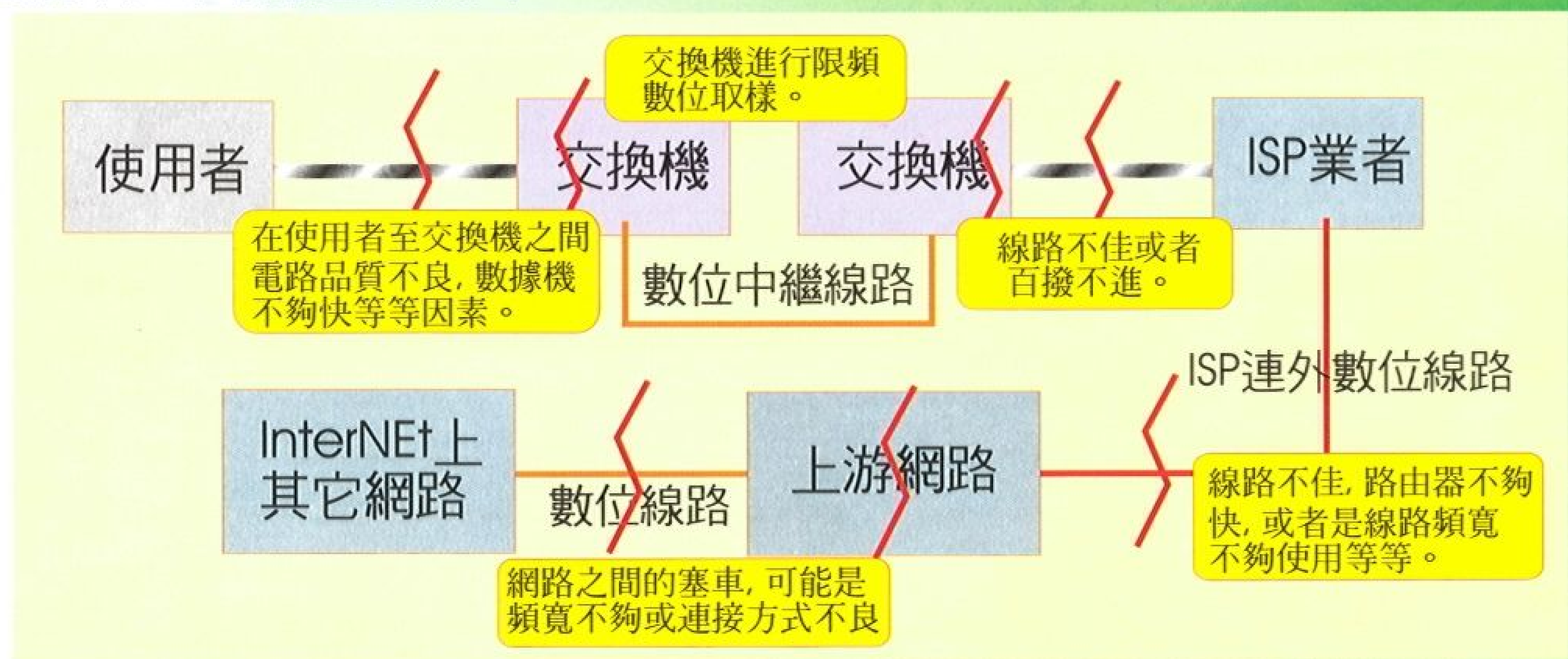
展示區

遊戲	平台	路徑
邪神	DOS	\Ttn\install.exe
鐵卒之網路象棋	WIN95	\Apexdemo\apexdemo.exe
殺無赦	WIN95	\Myth\myth.mov
Jedi Knight: Dark Forces II	WIN95	\Jedimov\jedimov.avi
Pax Imperia: Eminent Domai	WIN95	\Paxintro\paxintro.mov

網路夜未眠

在現代通訊網路上，大家最重視的事情莫過於網路的速度和頻寬了，今天要和大家談談網路頻寬的一些非高深技術性的問題。

就電信業者的觀點而言，其實線路頻寬是用錢換來的，一條ISDN線路有64KBit每秒的速度，可是架線費要6000元(以往還要其它費用加起來是9000元大洋)，每個月基本費是980元，再加上幾千至上萬元的ISDN TA以及每分鐘0.6元的通訊費(如果您使用了128Kbit的速度則會收您1.2元)及市內電話費用(使用ISDN撥出的電話照算市內電話費)，加一加您每年可能得爲了這條線花上好幾萬元，對於公司而言還算好，對於個人玩家而言就很糟糕了！這還已經是非常便宜的連線方式了！如果您用的是固接式專線，那麼一個月上百萬也是有可能的，以T1而言，一個月就要花個三四十萬元的通訊費，而對國外的專線由於是海底電纜，價錢更高得不像話。也因此，全世界的通訊公司莫不極力開發更適合家庭及個人玩家們使用的通訊設備，先解決掉上網的第一道速度瓶頸，然而在網網相連的同時，也另有一些其它的技術性問題必須好好克服，比如網路互連的router速度是否跟得上使用者的通訊量？網路與網路之間的連接專線是否夠大家用？是否有什麼好，又不必花大錢的方式就可以解決掉這種問題!？這都會在這一期的文章之中討論。



上圖是個很簡單的示意圖，紅線所示的部分就是網路最容易卡住的部分。從使用者家中所經過的第一道關卡就是我們的Modem，我們所使用的Modem速度上大多只能跑到24K左右(就算您使用33.6Kbps的Modem也大多會因爲線路問題而降到這個速度)，就算使用56KBpsModem也只能跑到將近45K左右的速度，接下來是交換機內部進行的數位取樣及限頻率波，數位訊號接著由局用數位中繼線路連接到另一端的交換機(如果您和您的ISP不在同一台交換機下方的話)，再經由交換機把數位訊號再轉成類比訊號，在這個由類比訊號轉成數位訊號再轉換回類比的過程中也會造成解析度的損失，接下來您的ISP若不是HINet或SeedNet等數家大規模的ISP公司那麼還得再經由上游的網路連接到InterNet上，但是在這個連接的過程中，網路間的路由器(router)以及連接用專線可能因爲使用者過多而變得太慢，(通常不會慢到讓Modem的使用者感覺得出來，不迴若是您用的是高速一點的上網線路就可以看出來了)，接下來，是接到國外的其它網路的線路，由於海底電纜價格非常貴，所以除非您的網路使用者少或者您的上游網路資本大，否則通常線路都不會使用太快的，由於全國的使用者都要使用這條(或數條)線路連外，也有可能造成塞車，幸好國內目前爲止除了TANet本身外各商業網路都還沒太塞車的現象，除了業者肯投資外，TANet一直被各大網路指責它與民爭利也是教育當局不敢大手筆動手的原因。

現代資本主義最大的好處就是那裡有需要就會有產品，針對這些有可能出現的關卡，其實是不乏解決的方案的，首先，要解決的就是現有的電話系統所造成的問題。雖然中華電信口口聲聲說ISDN是未來的通訊新星，但是所開的價碼好像一點也不「未來」，反而有點原始，光是一個月九百八十元的基本費和每秒0.6或1.2元的接續費就夠讓一般玩家受不了了，而且大多數人都只使用64Kb上線，所以就算在國外ISDN推動多年也很便宜的地區還是研究出了其它的上網方案。無論如何，現在來談談ISDN，所謂的ISDN就是整體數據服務網路的英文縮寫，在連線設備方面，是利用ISDN TA來進行連接界面轉換，在台灣所用的ISDN規格上還要再接到NT1調變後再送至電話線上，而一條ISDN線路電信公司會配上二條電話線給用戶(就是有二個門號)，在每條電話線路上跑的是64Kbit的B通道再加上一條16Kbit的D通道(不過沒看見過什麼上網設備用過D通道，大多被拿來當做控制訊號用)，電信公司再把這二條線路接到交換機上支援ISDN的port就完成了連接。如果您以爲這樣就能上網那是還早了一二步，您還得去向ISP申請ISDN撥接帳號，以現在HiNet的收費而言，一分鐘是0.6元，如果您把二條電話線都用上了(128Kbits/每秒)那麼電話費和網路連接費都要加倍!

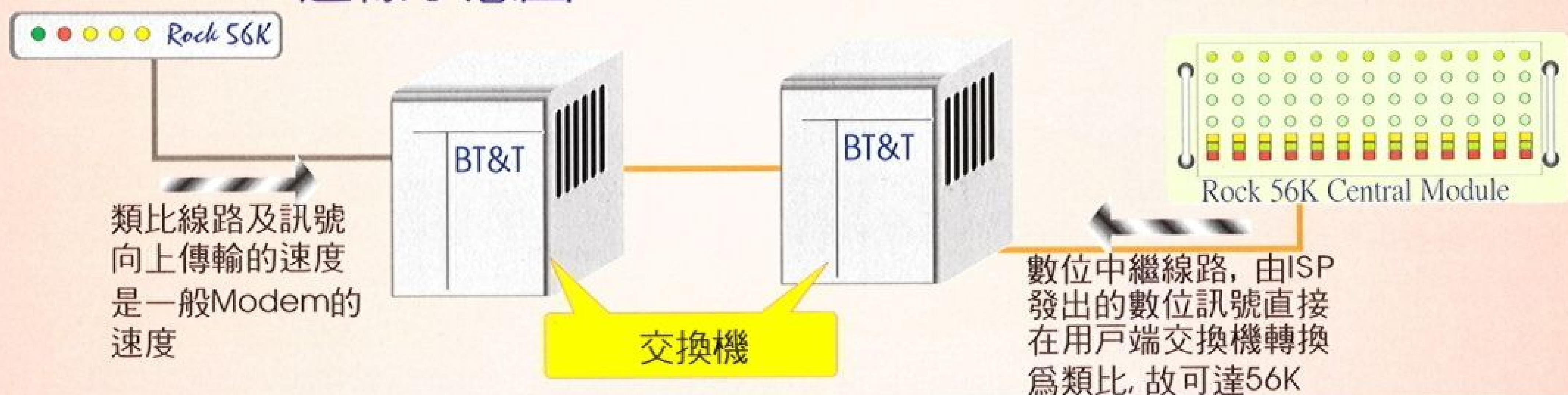
傳統電話設備
ISDN TA
NT1
交換機
個人電腦或其它ISDN設備
ISDN TA轉換界面可以讓傳統的各種電話設備連接到ISDN線路上正常使用。
ISDN有二個電門號(二條電話線路)所以當您上網時若是只用到其中一條，那麼另一條就可以拿來打其它電話。

其實就以目前我們所見到的ISDN而言，並不是ISDN的全貌，眞正的「數體數據服務」並不是把線拉起來就了事的，還得包括了所謂的資訊服務才能算數，包括視訊會議、InterNet上網、各種金融商業服務等等，一個成熟的ISDN服務是包羅萬象的，以此而言，我國目前的ISDN只有HiNet算是勉強及格而已。

以目前的電信市場而言，佈線所花的費用是最多的，所以各家廠商莫不想辦法讓自己的設備能在現有的電話線路上跑出最好的速度，ADSL以及HDSL等等設備就是在這種情況下產生的。但是ADSL和HDSL的訊號禁不起交換機的「摧殘」，在我國中華電信獨大的市場下，只要中華電信不肯提供，還是要自己拉線(而且現有的電信三法仍然不允許民間如此營業)，所以目前56K Modem對我們是比較適合的做法。56Kbit的Modem也是基於這種理念下所做出的產品，但是所用的做法仍然可經過一次交換機的數位取樣，接下來就來看看各種56K Modem的原理。

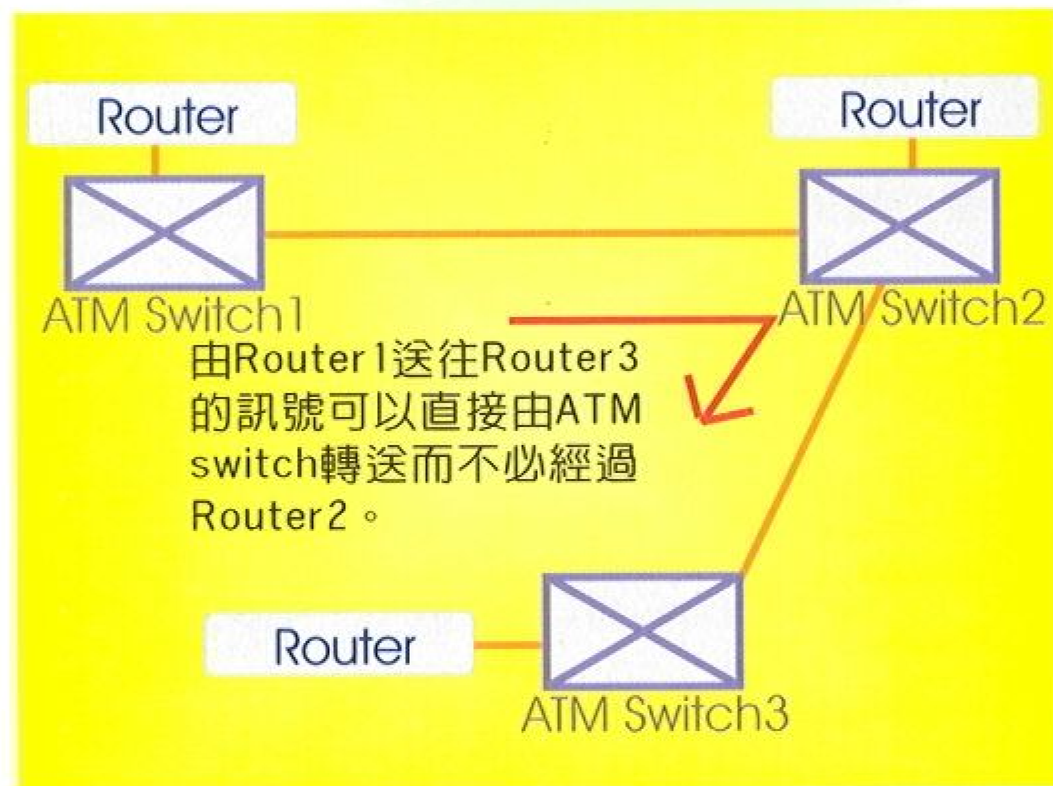
在傳統的電話通訊上面受限於CCITT的3KHz頻寬要求限制因此在傳輸上一直很難突破38KBps的理論最上限，而電話系統本身有的結構也是這種情況的幫凶之一，我們在撥上ISP時，會先經由電話線路連上電信公司的交換機，交換機經由數位取樣把數位資料經由中繼線路傳到另一台交機(如果對方在另一台交換機上)再還原爲類比訊號經由電話線傳到ISP的Modem上，因此在這轉換來轉換去的過程之中我們的訊號解析度就差了許多!若要突破這種限制那麼最好把ISP的撥接Modem直接接到數位中繼線路上面，56K的Modem就是利用這種原理而設計的，現有的56K通訊協定有二大派門，一是Rockwell所主導的K56協定，另一個則是由USR所提出的X2協定，無論是那一種協定都是利用直接把ISP的撥接裝置直接接到數位中繼線路上。然而也只有由ISP傳資料到使用者的下傳方向才有56K的最高値，不過按照速度/價格比來看，由Rockwell所主導的K56協定Modem眞是又便宜又大碗(尤其是使用Rockwell晶片的Modem)。目前56K Modem雖然尙未有標準，但是在未來不久極可能有一統的相容標準出現，在這之前只好等待了!

當然，從上面的敘述中我們也可以想見56K Modem若要達到56K的極速也是要許多天時地利的條件的，不但Modem本身晶片要做得好，電話線路品質也是要求的重點之一。筆者曾經以許多一般電話線路試驗過56K Modem，發現大約都只能用29K左右的速度傳送資料，和38400Bps的一般Modem倒是差不多，這當然和所試驗的Modem機種及區域線路品質是有關的，但是一旦接到ISDN TA的POTS連接埠上，利用ISDN的數位線路來傳送資料則可以到達48K以上的速度，由此可知我們的電話線路品質有多差(事實上就算是ISDN筆者也遇過一利用儀器測量時就死得亂七八糟的線路)。不過就算如此，總算是比以往的Modem快了一點，目前爲止已經有許多大小ISP公司開始提供了56KB的撥接線路，如果您覺得上網速度不夠快不利用資訊月買個一台試試!(注意，由於在連線過程中一定要在另一端利用中繼線路連接，所以您若是想要利用二台56K Modem互連而達到56K的速度是不可能的事)



還記得今年二月分95期的網路專欄中筆者所提的電纜式Modem嗎？在不到一年的時間裡台北福寶有線電視公司也開始了利用Cable Modem讓客戶上網的實驗了，在各項條件都逐漸成熟的今天，明年開始應該會有更多的有線電視供應商加入這個行列。其實Cable Modem在傳輸上比前面提到的各項使用電話線路的產品要占了更多的優勢，主要是因爲有線電視的傳輸電纜大多是同軸粗線材，所受的外界ESR干擾很小，所以在實際使用上感覺起來也會好很多，不過Cable Modem也是使用廣播式的通訊法，所以如同乙太網路般如果使用者太多就會對速度造成影響。在台灣使用NTSC訊號規格的環境下，每一個頻道有6Mhz寬，所以只要空出一個比較不受無線干擾的頻道就可以有接近30MBits/每秒的效果，當然，若是有線電視業者空出的頻道是在60，70之後的頻道，由於無線電感應干擾頗重，效果又不得而知了。使用cable modem上網速度上不是問題，價錢方面倒值得注意，而且業者的對外線路將會是關鍵點，如果有一千多戶上線而對外只有一條T1，那麼用起來的感覺會很不好。講到這裡，筆者也想到了淡江大學目前也對於外宿學生供應網路連接上網，所使用的設備正是ADSL，由於這是屬於第一類電信業務，所以是由和電信研究所共同實驗測試的方式來進行，聽說在一般線路情況下表現都很令人滿意。而前一陣子搞得滿天風雨的千勝固接式網路系統按筆者所得到的最新設備資料看起來應該是使用HDSL來傳輸的，但是這很明顯地在法律上有站不住腳的態勢，想申請的用戶得三思。

在使用者方面介紹完後，接下來我們看看網路間互連的一些節省頻寬加快速度的技巧。首先在連線硬體方面，大家應該都知道路由器(router)是跨接二個網路的第一個速度關卡，無論再貴的router，一旦遇到幾千個門號的撥接(或者是其它速度更快的上線方式)也是會掛點的，有時會當機，有時會「忘掉」您送出去的封包等等各式各樣的怪問題都有。所以並不是只要二個網路之間的連接專線速度夠快就能確定二方的速度都會很好的。現在拜ATM switch之賜，在這方面也有了不錯的解決方案。ATM技術若要講清楚可是會看倒一堆讀者，不過如果只是把其中一些功能講講，那還相當好玩的，現在我們就來看看ATM switch是如何降低可憐的router工作量。以圖中爲例，有網路1至網路3共三個網路，然而之間由於經費等因素只有二條專線(橘色線)，傳統的情況下如果網路1上有某台機器要連線至網路3的機器，那麼這個訊號將會由router 1送進router 2，再由router 2送至router 3，若是使用ATM的虛擬路徑（virtual path)那麼就可以在ATM Switch 1至Switch 3間定出一條虛擬的路徑，這樣router 2就不必再管這種轉送的事了，由ATM switch完成即可，由於ATM switch所管的層面少因此動作比router快，這樣一來就可以省下不少router的負荷了！目前TANet主幹共有十數個節

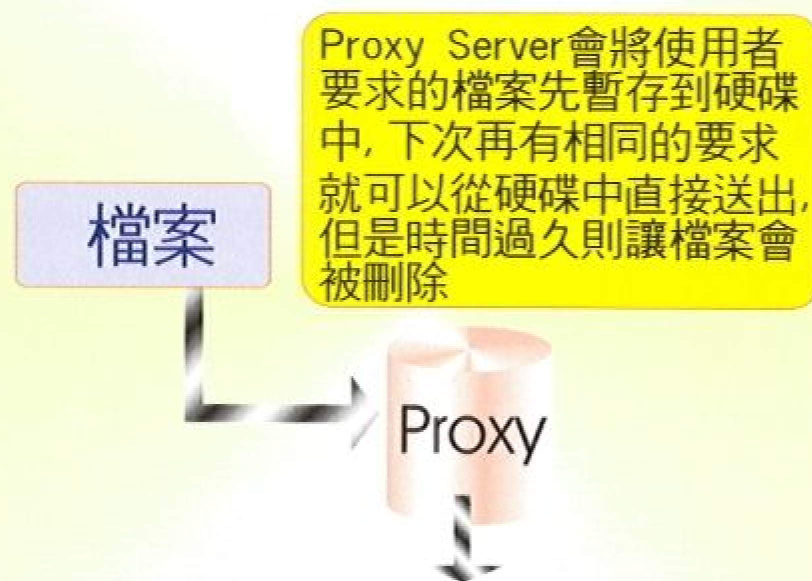


點分別在北中南三區連接在一起，由二條貫通南北的DS3線連接，每台router都接到ATM switch上，就是利用這種方式來達成網路加速的目的。未來在各網路規模變大之後，ATM Switch會更形重要。其實若是可以的話，擴增連線的數量也是解決的方案，不過連線數量多，router的設定也會變得比較麻煩，要是跑RIP讓router自行找路徑，效能上更是令人受不了(可能連線一次得等個三十秒才行)，所以ATM Switch的方案提出來廣受歡迎的原因就在於把問題御繁於簡而大幅增快速度，以ATM Switch的結構而言，就算連線實體是GigaBits每秒的高速光纖也可以輕鬆應付的。

而網路之間連接的方法也對於連接點上的router有很大的影響，以現在HiNet、SeedNet和TANet的連接而言，這三大網路在全國只有一個地方互連，就是在教育部電算中心(科技大樓內)，所以教育部的路由器雖然是赫赫有名的CISCO Router7000也常常出槌。目前這三大網已經協議完成將在各縣市域網路中心互相連接以降低負荷、增加速度。話說回來，要增加線路要花的費用可是很驚人的，以TANet最近一直吵得很凶的李遠哲專線而言，一條DS3(每秒45Mbits)一年要花掉國科會二億元！如果一旦完成對外連線速度將會提高至HiNet加上SeedNet連接國外線路的總合都達不到的高速，因此中華電信也緊張得派出自己養的立法委員和高級官員一直找麻煩，深怕好不容易拉的一堆學生客戶又跑回學校去了。而SeedNet和HiNet今年也都有多次擴線計劃，以SeedNet而言，今年預計的六條連外T1已經將近全部完成，所以目前SeedNet連外速度相當不錯。其實目前正是各網路對外擴線的好時機，前幾個月由美國第二大電話公司Sprint結合歐洲數家公司改組而成的Global1和美國電話龍頭AT&T在太平洋及大西洋上展開一場大戰，使得經由海底電纜連線的各類專線大降價，DS1專線竟然降了47%左右！

言歸正傳，如果有什麼方法可以花一點小錢就省下對外線路的使用量的話那麼大家一定會很樂意採用的。我們先來看看各種網路服務所占的頻寬有多少：1.Telnet：幾乎不占什麼頻寬，因爲人類的閱讀速度很有限。2.WWW：極占頻寬，有多少占多少，尤其是您在網頁中切換來切換去而每頁都尚未捉完的時候更是可怕。您使用的線路愈快占得就愈多，使用者一多就相當可怕了。3.FTP：同樣有多少占多少。4.News：如果用一次下載的方式，也是有多少占多少，不過占的是使用者自己的速度，各網路間只有一二條news交換的路徑，不會占掉太多頻寬。所以大略來說，有捉圖捉檔案的網路服務都會占掉不少頻寬。因此代捉的服務就顯得相當重要了！這就是所謂的Proxy，代捉的觀念不只出現在WWW流覽器上，其實各種網路訊號流通都可能使用Proxy的，Proxy伺服器是個半主動式的服務器，只要使用者要求捉檔，就會幫使用者連線出去代捉，並且把代捉回來的檔案順便暫存一分在自己的硬碟上，下次再有人來要求同一分檔案/網頁資料時就可以很快地送給該使用者了！按照某些ISP業者自己的統計，設立良好的Proxy Server可以省下接近25%的連線頻寬！而一組Proxy Server頂多花個三十萬就可以使用好幾年，和節省下來的專線費用比較起來可是便宜了太多！

目前幾乎各網路業者都設有自己的Proxy，自己的機房，但是分散開來的力量有限，而且Proxy的hit-rate(擊中率，就是代捉回來的檔案在尚未到期清除前又被下一位使用者要求到)也不夠高，再加上連外專線的施工需要大量的財力，所以各ISP公司也開始連合運作起來，要成立一個新的網路資料交換中心，把Proxy和對外專線、撥接機房等設備放在一起集合大家的力量來達成高品質的服務。這個服務中心也就是TWIX，原本有許多家公司都提出了類似的方案，後來是由TWIX這個方案出線。目前TWIX將利用六千多萬元的資金來設立高容量的Proxy Server及連外專線，在運作起來以後將可以爲各使用者提供十分高速的服務。



另一種的Proxy

大多數的民間的Proxy伺服器都會設定只有自己公司的使用者才得以使用，然而TANet基於教育機構的立場有許多開放的Proxy服務，除了傳統的WWW Proxy外，TANet發展計劃中也列出了和Archie檔案尋找功能合而爲一的Proxy FTP。Proxy FTP的伺服器位址是proxyftp.csie.ncu.edu.tw，使用方式可以在WWW流覽器中設定FTP proxy爲這個位址，Port是80，您也可以使用Archie來查詢您要的檔案，若是這個檔案在Proxy FTP上留有記錄，TANet的Archie伺服器也會在檔案列表中加列出這個檔案在Proxy FTP伺服器上的目錄位址，您就不必再往國外去捉檔案了！這個Proxy Server目前也是對外開放的，並且每週也固定提供熱門檔案列表發表於BBS相關版面上，如果您是使用News閱讀器來閱讀TANet的文章的話，請看tw.bbs.config這個討論群組的Mirror on Demand Proxy FTP熱門檔案列表。所謂的mirror就是把某個熱門站的檔案和目錄大量捉回來，由於Proxy FTP伺服器Mirror的動作是按照使用者的需求而把檔案捉回，所以又叫Mirror on Demand，是兼具了Proxy性質及Mirror FTP站性質的服務。如果您最近使用Archie找檔案時發現您所在的網路的FTP站台沒有這個檔案而國外的站台和Proxy FTP有，請多至這個站來捉取。

ProxyServer一定要夠大，或者是使用者同質性較高；否則的話世界上網站數量已是天文數字，要把這些網站的內容都暫存一是相當困難的事。大一些的ISP業者甚至有高達50GB的Proxy暫存量，這種高容量，更新時間又比較長的Proxy伺服器其實是很有好處的，在網路尖峰時段往國外的線路必定會大塞車，此時只要Proxy伺服器中存的資料量夠多，那麼許多的網頁都可以直接從硬碟上直接送出給使用者，在網路塞車時就算流量只減少百分之十，也會有很明顯的加速效果。在未來TWIX成立之後相信應該會有不錯的表現才是！

以上零零總總地把各項有關於網路頻寬的事情都提了一下，如果您認爲您的上網速度不夠快，讓您受不了的話，有幾個建議方案您可以試試：1. 安裝ISDN，如果您每天上網時數低於四小時的話，您可以試試ISDN，目前中華電信大力推廣ISDN，因此線路的安裝費只要6000元，(一般電話線也要三千元)，每個月的基本費加上通訊費也大約只要1700元左右，您也可以不必買ISDN TA(如果要買的話也有便宜的機種可選擇)，直接向中華電信租用ISDN卡一個月三百。使用ISDN不必像Modem撥接用戶一樣搶線上網，速度方面也不錯。 2. 如果您人在大都會，試著找找看有沒有有線電視業者開始提供Cable Modem上網。 3.使用56K Modem也有些許的效果，而且價格便宜，不過您得先確定您的電話線路品質夠好。 4.再等等吧！由於抗雜訊技術方面的突破，最近竟然有公司做出利用家用電線來傳送網路訊號的做法，您只要在插座上裝個小設備就可以高速上網，看來再過個一二年之後上網路可能又是另外一個局面囉！

網路新聞

給我報報

生蠔法蘭克

彩色大禍：IE又傳問題！





十五世紀時，成吉思汗率領蒙古大軍西進歐陸，一路上打遍天下無敵手，將歐洲人嚇得心驚膽戰，史稱「黃禍」；十七世紀時近代物理發展快速，科學家們由實驗中發現傳統認爲能量的傳遞是連續的觀念，在一次次的實驗及推導中產生了問題，傳統的觀念雖然經過統計學牽強地校正，但是一到了紫外線的領域中每一道射線的能量都會變成無限大，史稱「紫色大禍」。現在由微軟公司所寫出的MSIE網路流覽器，聲光色彩俱全，卻也招惹來了一陣「彩色大禍」！　當然聰明的您一定又會猜想，是不是MSIE又有BUG了！？您恐怕只猜對了五分之一，不過MSIE最近的確盛傳有些BUG，都經過了證實，包括了不能Uninstall，否則的話您的作業系統會一起跟著被Uninstall(意思就是您得重灌Win95)，以及MSIE對於Java Script的處理有些問題，會造成比Netscape上次更糟糕的後果，網頁的設計人可以偷偷砍掉您系統一某一個檔案！當然，法蘭克相信微軟公石對於這類事情已經習以爲常，應該很快會有所處置。

比較麻煩的事情在後頭，美國司法部商業調查科最近開始對於微軟公司的IE流覽器是否涉及壟斷市場一事開始了各項蒐證的工作，根據新聞指出，由於微軟公司利用各種作業系上的優勢來強迫社會大眾使用MSIE，因此法務部才會有這次的行動。但是由於微軟公司利用合約阻止各廠商向攻府提供資料，所以調查行動會稍微遇到一些阻礙，不過筆者倒是很樂意告訴各位微軟公司究竟何種行爲涉及觸犯了反托辣斯法案，而成爲法務部蒐證的要點：

1. 在MSIE中提供了太多的按鈕讓使用者隨便按一下就連到MS相關或結盟的網路，如果要連到其它網站反而變得比較麻煩，這等於是買了一台電視卻只能看一個頻道。

2. 由MS主導的各種新網頁規格有太強的排它性，甚至由MS的FrontPage所寫出的網頁還會讓Netscape等它牌產品的使用者看不到任何的東西。

3. MS太過強勢在各種版本的作業系統中附上MSIE，由於像Compaq等公司怕這一點落人口實而被法務部調查，因此決定要把內附的MSIE先拿掉，不料微軟卻以收回95使用授權威脅廠商使得這項行動作罷！

其實美國法務部早就在前幾年針對微軟公司的視窗作業系統是否涉及壟斷市場而進行過調查,並且確定微軟正在進行壟斷，但是由於軟體業是新興的行業，因沒有經驗的此法務部上次和微軟公司協商的結果並沒有任何的幫助，反而讓微軟公司達成了有利的司法交易，而這次的調查結果和諮商結果在美國商業式的司法制度及比爾蓋資的智囊團運作下會有何結果呢？大家拭目以待吧！

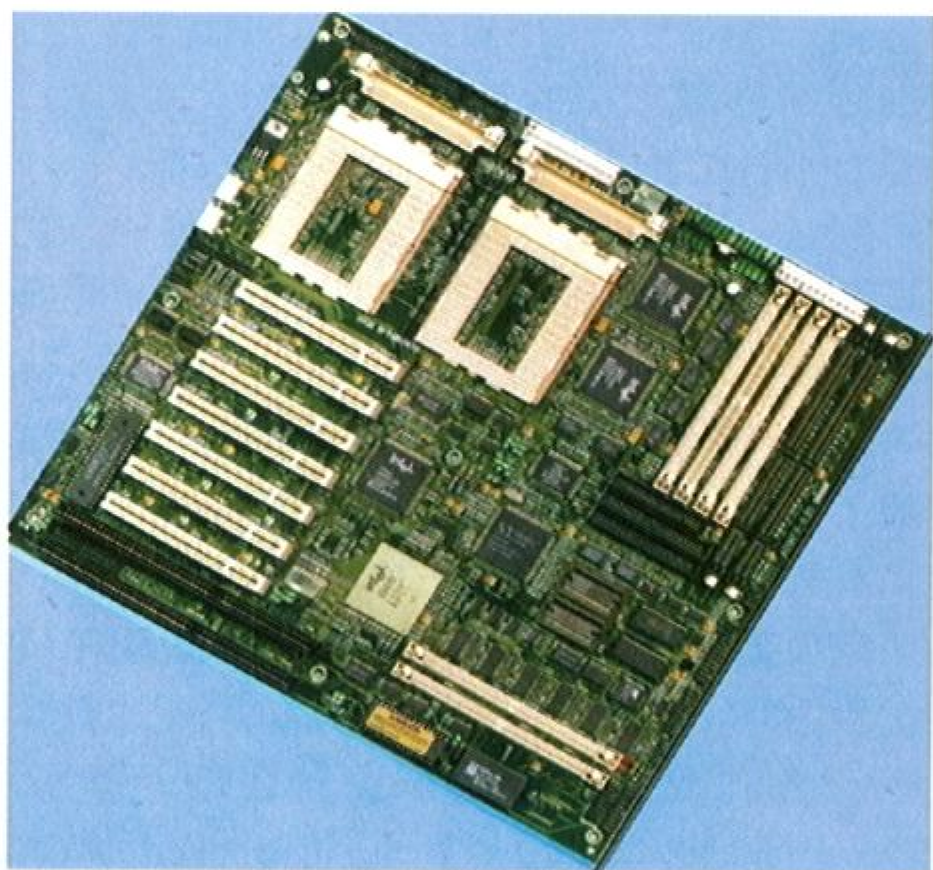


軟硬共和國

生蠔法蘭克

主機板漫談

很快的資訊月又開始了，說實在如果時間和體力許可的話，法蘭克對於逛逛資訊展大賣場看貨、聽聽推銷員吹牛也是頗有興趣的。最近幾年來由於台灣的電子業太過於「奇蹟」所以我們的資訊展也多了許多不同層次的，筆者最喜歡逛的其實就是結合了上千家國內外廠商最高科技及最新產品的台北國際電子大展(不過這個展示不是開放給一般民衆參觀的)，要逛這個大展不但要英文一把罩，連日文也得識認識，最大的好處就是可以挖到一大堆傳說中但是市面上看都看不到的最新產品。當然，如果您只是想要趁機換點新產品，那麼即將在下個月舉行的資訊月資訊展也是一個很好的機會。在練習看貨的藝術中，筆者覺得最重要的就是對於市場主流派技術的了解，再來就是自己的相關知識(因爲只是看貨，所以也不一定要買，所謂的"自己的需求"也不妨丟到一邊去)。今天我們就針對主機板的相關話題做一個漫談!



話說電腦DIY中最該重視的零件應該就是主機板了! 主機板幾乎提供了您的個人電腦上大部分的功能，而且是最特化的功能(想想看Intel的CPU和AMD的CPU功能上會差很多嗎? 要是差很多AMD也不必賣了)，所以凡舉超頻的能力、系統穩定度、擴充能力等等都是和主機板的設計息息相關的! 台灣的電子業奇蹟中也有一部分是靠主機板設計製造而來的，以台灣的名廠而言，華碩、技嘉、陞技、艾威都是很有看頭的廠商；而國外名廠如Tyan、SuperMicro等當然也很有看頭，不過要在年底資訊展看到他們的板子恐怕是有點難，主要是因爲年底資訊展主要的對相還是一般使用者，對於業界或高級玩家而言並不是很重視。

其實就近年來的技術發展而言，主機板也愈來愈大同小異了，新的主機板都是使用套裝的晶片組(如Intel、SiS、VIA等等都有出晶片組)，剩下的就只是加上各家的設計功能而已。不過就算如此，隨著系統工作頻率的一路上昇，主機板的設計也充滿著和電路雜訊、電磁干擾挑戰的難題，另一方面，也要針對時代的須求在主機板上加入新的功能，所以各家的板子也有了價格和價值之分。就法蘭克的觀點而言，目前的新主機板在設計上會往幾個方向走:

1. 因應DIY而簡化安裝設計，比如說把各種電壓調整開關、頻率調整開關設計成DIPswitch讓使用者可以用撥動開關的方式來調整系統設定，甚至把這些功能全部收到CMOS設定中，做成所謂的SoftMenu，在PentiumII的主機板上因爲CPU只有一種，所以大都有提供，而在Pentium等級用的主機板上則國內只有陞技公司提供這個SoftMenu。

2. 各家雖然在檯面上都不說，但是實際上在設計時都會試試看75Mhz或83Mhz外頻等規格外的高外頻，主要也是利用DIY族之間愛超頻的惡習來增加公司的口盃，因爲有許多DIY族喜愛利用超頻的能力來斷定一家公司的主機板好壞，這個手法自從國內某名公司開始後就廣爲大家所利用。

3. 支援最新的作業系統及USB，自我分析診斷等未來走向的設備。當然筆者覺得有些設計對於一般使用者而言是有點多餘的，不過既然變成了主流，也只有將就著看了! Intel及Microsoft公司所提出的PC97規格大多著墨於這類PnP設備和作業系統配合方面的問題。目前國內主機板廠商之中對於PC97的標準支援得最不遺餘力的應該算華碩公司吧! 爲了這個目標華碩公司也開始培養自己的驅動程式發展人員，和其它公司大有不同。

當然，目前在Intel以及Microsoft二大公司帶領下，恐怕各家的主機板設計走向還是會不斷趨向某一主流，消費者所選的不單單只是設計上的優劣，也要看看該公司對於您的服務到底有多好，有的公司能夠充允許消費者直接拿著產品到客服部門由工程師直接調校(如陞技公司)，有些公司則是在產品支援方面下工夫，如華碩的支援程式就相當不錯，有些公司的產品專門針對某一層面的使用者下手(如Iwill公司很愛做SCSI on Board的板子)，在選擇一張主機板時，我們所著重的觀點也因此而有所差異。

在挑選一般主機板時第一個就是先看這張板子是爲了什麼目的而設計的，如果是爲了高階的伺服器或高級玩家等設計的高級產品，自然有很多功能是少不了的，比如說更多的擴充槽、更多種類的CPU支援、更先進的控管系統、更高速的IO等等。無論如何，我們先來看看現在的PC主機板慣用的架構圖：



這張架構圖之中所顯示的架構從Intel Saturn這張486的PCIBUS以來一直都是類似如此的，直到目前的PentiumII的主機板也是如此，(除了AGP BUS的部分之外都雷同)。其實自從PCI BUS在各大廠商推動之下走紅以來，許多新型電腦的架構都是類似如此的，只是效能高低之分而已。

連接至CPU的晶片就是負責著CPU至主憶體之間的主要晶片，內含了多種重要的功能，包括了記憶體存取、快取記憶體控制、DMA控制器、IRQ控制器等。如前面所述，目前使用PCIBUS的各型電腦都是使用這類型架構的，包括了IBM 590系列，PowerMAC及PowerPC中部分機種的等等。這顆主系統晶片往上層連接至CPU，也就是CPU存取快取或主記憶體都是要靠這個部分的，無論是一顆CPU的一般系或者是多顆CPU的SMP系統都是靠這顆系統晶片的，在多顆CPU同時運作的SMP系統上爲了各CPU間的工作協調當然需要一套利用中斷達成的協定，目前工業界已經有一套OpenPIC，可是Intel目前爲止並不支援OpenPIC，而是使用獨家的APIC，所以造成了一種很怪異的情況，因爲目前爲只大多的SMP晶片組都是Intel才有做，所以這類的板子上如果要裝多顆CPU，Intel的CPU是您唯一的選擇。而OpenPIC的晶片組反而因爲Intel過於獨大而成爲PC界的票房毒藥！

系統晶片最重要的功能之一就是記憶體控制的功能，包括了主憶體以及快取(Cache)記憶體，在Intel的437HX晶片組上支援一般的FastPage DRAM以及HyperPage DRAM(EDO RAM)二種DRAM，VX、TX、AMD640以上(即VIA SP2以上)及Sis5598等都再加上對unbuffered SDRAM的支援(有關於這些RAM的種類煩請參閱以往的軟體PC地帶)，說起PC用的SDRAM是比其它系統的麻煩一點，自從JEDEC發展SDRAM大受歡迎之後，Intel不甘勢弱，硬是弄出一個所謂的unbuffer規格和JEDEC互別曲頭，所以現在Intel-Based PC上使用的SDRAM都不內建訊號緩衝器，導致很多主機板會挑SDRAM，這也給了主機板的設計工師很大的挑戰(換個角度說也就是浪費了一堆時間和這種無聊的問題周旋)。早期的主機板幾乎都會挑SDRAM，只有德儀(TI)和西門子的SDRAM比較"大眾化"一點，問題比較少，而且有時還得看模組是那家公司做的，因爲要把66Mhz的高頻clock丟進一堆DRAM控制界面之中，若是模組的製作稍有不良可是會一踏糊塗的！最近華碩及陞技等大廠的板子在多位工程師的努力調整下總算是比較「胃口大開」一點，不再那麼挑嘴了。這當然也得歸功於PhaseLink的clock產生器晶片在我們台灣廠商的要求下特別生產了新的推動力更強，時脈輸出腳位更多的新版本。(請注意看看主機板上是否有一個標著Phaselink的晶片，如果有的話表示您的主機板八成是用PhaseLink的這項產品)。說了這麼多，還沒提到SDRAM的好處！SDRAM在目前的主機板上(66Mhz外頻時)最高可達6-1-1-1的存取時序，也就是第一筆64bits(8bytes)資料讀出是在讀取要求開始後6個clock後(在66Mhz下一個clock等於15ns)，接下來的三筆分別間隔1個

花了9*15讀取出4筆資料，而EDORAM則是使用最高5-2-2-2的時序，共花了11個clock讀/寫四筆資料，所以若是系統沒用PBSRAM當快取的話，使用SDRAM是快了不少！不過現在由於PBSRAM是很可怕的加速器，裝了之後，SDRAM的好處反而如星星愈到太陽般看不出來了！我們在挑選的時候只要選擇便宜好用的即可！不過未來Intel所主推的SDRAMII擁有二倍的資料輸出入速度，將是明日之星。目前VIA SP3已經支援SDRAMII了。

主機板上能插上多少MB的主記憶體也是取決於這個系統晶片，通常都有256MB以上，PentiumII的晶片組(如440LX或BX)也高達1GB以上，Intel 82430HX也有512MB的容許量，基本上是不太可能不夠您用的，不過DRAM的插槽數量就不一定這麼夠您亂用了！目前工業規格在存取DRAM時CAS線是共用的，所以系統能有多少個DRAM插槽除了看廠商願不願意做滿外，最大的要素就在於晶片上的RAS線有多少條，以Intel的HX為例，RAS有八條，而VX或TX即只有6條，一個168腳的DIMM DRAM插槽要花掉二條RAS線，一個72腳的SIMM槽則要花掉一個，由工程師高興排列組合！以華碩TX97為例，使用TX晶片組，有三條168腳插槽，因此就不太可能有第四條的插槽給您擴充了！如果您使用的是HX晶片組的主機板，那麼就可能再有第四條的168腳插槽可用，或者是二支168腳的槽配上四支72腳插槽，不過由於DIMM模組SDRAM使用的電壓準位是3伏，而72腳的插槽模組使用的電壓是5伏，為了避免訊號腳燒壞，請不要混插！

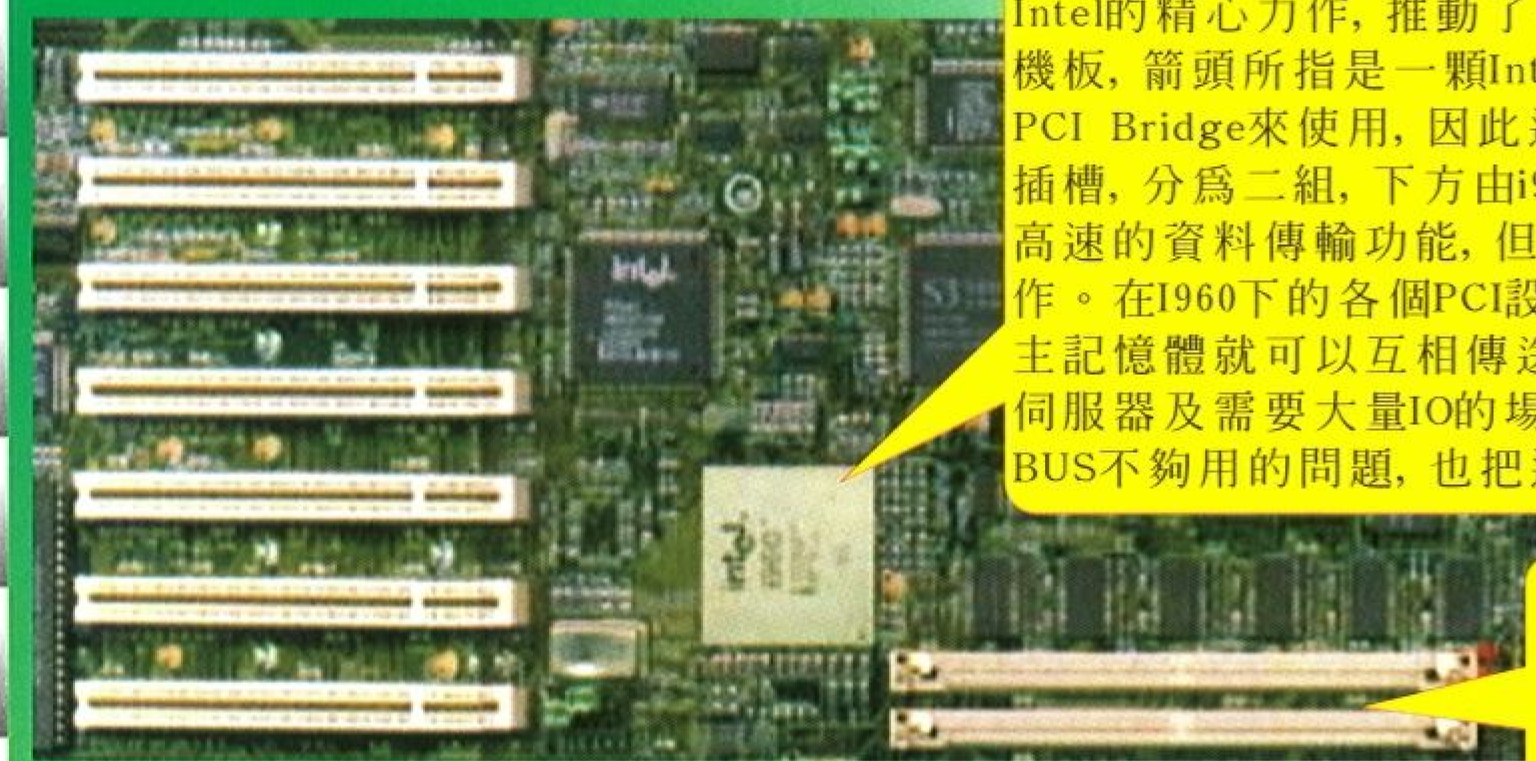
快取也是相當重要的一環，雖然Intel的CPU都有內部快取，但是大小有限無法完全補足DRAM或SDRAM和CPU讀取資料能力的差異，所以使用PBSRAM的第二層快取也變成相重要！PBSRAM的時序可到達3-1-1-1-1-1-1-1，是很高速的快取，不過主機板上的晶片組本身則有另一項的限制，就是快取控制器可控制的範圍大小，在Intel全力主推的新TX晶片下只有64MB，而HX則有512MB的大小，VIA的SP3也有1GB的範圍，而TX及VX，HX最多能裝512KB的快取，而VIA的SP2及SP3可裝上2MB的快取，不過快取的安裝也是有限制的，為了將快取的位置映射至主記憶的特定位置，還必須有tag(標籤)的存在，這個tag的大小及位元寬度都是隨著快取範圍及快取記憶體大小而長大的，以VIA的SP3為例，如果要使用2MB的PBSRAM，那麼您的板子就得使用寬達十位元的SRAM來當標籤！這種SRAM貴又不是很好找，有的廠商為了省成本就不用了！Tag SRAM的速度也是有要求的！在66Mhz的外頻下必須要15ns以下的SRAM才能用，若是您想跑83或75的外頻，那麼還得使用12ns的！

Intel 430HX的cache大小及tag和cache範圍的關係表

Cache Size	Tag Size	Cacheability
256 Kbyte	8K by 8 bits	64 Mbyte
256 Kbyte	8K by 9 bits	128 Mbyte
256 Kbyte	8K by 10 bits	256 Mbyte
256 Kbyte	8K by 11 bits	512 Mbyte
512 Kbyte	16K by 8 bits (including valid bit)	64 Mbyte
512 Kbyte	16K by 9 bits (including valid bit)	128 Mbyte
512 Kbyte	16K by 10 bits (including valid bit)	256 Mbyte
512 Kbyte	16K by 11 bits (including valid bit)	512 Mbyte

現有的32位元PCI BUS速度雖然有132Mbyte/秒的高速，但是事實上在許多時候PCI BUS的頻寬是不太夠用的，比如說多張SCSI卡同時動作時或者是大量3D材質傳送到3D加速卡上之時都有可能造成PCI BUS變成我們過年過節前的高速公路-大塞車，而Intel在PCI BUS變成標準後也覺得賺頭不太夠，所以又弄了一個AGP BUS出來，AGP BUS可以以133Mhz*32位元=512byte/s的高速運作，不過這裡的133Mhz並不是代表AGP的時脈真的到達133Mhz，而是AGP BUS上可以利用時脈電壓中的上昇部分及下降部分傳送資料而達成把一個時脈當二個用的效果。AGP BUS不經過PCI BUS的橋接器而直接由系統晶片中接上記憶體和CPU。由於AGP BUS在設計上不是以大容量為主，所以在BUS上只有一個device一個host，也就是只能插一片卡。目前已有不少的AGP 3D加速卡上市，不知道若是有其它種類的卡也做AGP版本時消費者的選擇會是如何？目前支援AGP的晶片組大多是PentiumII的，在Pentium晶片組上筆者只見過VIA SP3(VIA VT82c597)有提供AGP BUS(並且在其上還可插上支援66Mhz版本的PCI BUS卡)。

講到系統晶片組的另一個要角：PCI Bridge(PCI橋接器)，是使用PCIBUS系統的一個要角，PCIBUS也是屬於所有設備都並連在一條匯流排上，所以就像會議上大家要發言一樣，得有一位要求到了發言權才能發言，為了不浪費太多時間在取得發言權上，PCIBUS上的設備被限制在五個之內，所以有些電腦為了擴充能力之故會裝上二個PCI BUS橋接器，雖然說都是PCIBUS橋接器，在處理匯流排上資料傳輸能力卻有很大的差別，包括了BUS上的緩衝器大小和層數等等都對PCI橋接器的效能有很大的影響，高階的橋接器甚至有使用高速CPU來做的。從以前到現在PC的PCI匯流排就曾出現過Compaq的Tri-flex PCI，Intel的concurrent PCI及最近的I2O架構PCI等等著名的版本，最近Micron更是暴力地在PC上引入64位元的PCIBUS-Samurai晶片組，目前一般主機板上所使用的都是便宜但效能尚不錯的concurrent PCI，自從VX，HX出現後就一直使用到今天。現在市場上Intel的主力PCI-ISA橋接器是PIIX3及PIIX4，PIIX3、PIIX4及VIA SP3上都內建有BUS Master IDE控制器，還支援有PIO Mode4及UltraDMA33，而且可以針對IDE BUS上的每一台各別設備調整速度，不會再有讓一台比較慢的光碟拖慢整個系統速度的情況了。而所謂的BUS MasterIDE就是利用外加的DMA通道來傳輸資料到IDE BUS上，如此一來CPU就不必再像PIO模式下一樣每一個位元組的資料都得親手去般了，UltraDMA33則是利用一個clock當二個用的技巧把傳輸率拉到33MB/s，只要作業系統的驅動程式有支援就可以有效降低CPU使用量，很適合多工系的使用。但是現有的BUS Master驅動程式有一部分為了在測試程式中有更好看的數據而把每個區塊由64K降成4k，在CPU使用量大的時候反而會讓系統變慢！在裝上IDE BUS Master驅動程式之後您可以試著同時讀取二個大檔案，若是硬碟磁頭移動的聲音明顯比未安裝驅動程式前增加，那麼可以試著換換不同廠商提供的驅動程式。



Intel的精心力作，推動了一年多才開跑的I2O架構主機板，箭頭所指是一顆Intel I960RD的RISC CPU，當做PCI Bridge來使用，因此這種主機板可以有七支的PCI插槽，分為二組，下方由i960控制的四支PCI槽有非常高速的資料傳輸功能，但是必須使用驅動程式才能動作。在I960下的各個PCI設備甚至可以不經由系統CPU及主記憶體就可以互相傳送資料，對於像各類型的高速伺服器及需要大量IO的場合，這個架構不但解決了PCI BUS不夠用的問題，也把速度提昇了許多。

I960專用的記憶體以及快取記憶體系統。在數張PCI卡互傳資料時，這裡的憶體就充當了IO Cache。

主機板除了看晶片組之外，電路上的調校也是很重要的因素，由於在主機板上的訊號都是高頻訊號，所以在電路阻抗匹配上若是有什麼不對，那麼就會跑出很多意想不到的情況，比如說多插幾張界面卡系統就變得不穩易當、也沒辦法再玩超高外頻的遊戲，所以在精密電阻及電容用料方面也是玩家注重的一部分(像Low-ESR電容就是一例)。但是Intel倒未必這麼想，Intel為了把PentiumII整個系統降價變成入門機種，今年特地"指導"各廠商把440LX晶片組的主機板上的阻抗匹配電路拿掉，並且把ISA BUS減少為二條，至於效果如何，只有讓不知情的勇士們買過後才能知道了！

PC97規格中規定必須讓使用者清楚知道CPU的溫度並且可以調整風扇轉速(等於把從前用在伺服器上的技術拿來用了)，所以各廠商也開始放進了測溫系統，不過Intel規定CPU溫度是要在CPU上方中心測量，有些廠商將測溫晶片放在ZIF槽下方沒有和CPU直接接觸，利用空氣傳熱不但反應慢，而且非線性因素極大，所以若是針對某一種CPU進行調校，一旦換了另一種CPU反而又不準了，筆者最看到某家公司的EISCA系統是把測溫晶片嵌在散熱風扇正下方和CPU接觸才是比較令人滿意的做法，不過在成本上自然比較高一些了。

以上拉拉雜雜地漫談了這麼多，其實選主機板或看主機板的樂趣和經驗在這一點篇幅裡實在很難交待得完，希望大家在看完這篇文章後去逛資訊展時能更了解廠商葫蘆裡賣的是什麼藥，不必再被一堆工讀生講得團團轉囉！

軟硬共和國

電腦遊戲的未來：力量反饋式搖桿

★莊振宇

筆者在前幾期的E3特別報導中，就曾經說過1998年所有的電腦遊戲都將會支援兩種電腦配備，第一是3D加速卡，第二就是力量反饋式搖桿了(Force feedback joystick以下簡稱FF式搖桿)。其實在數年前市場上面就出現過許多的FF式搖桿，筆者也試過其中相當多種。雖然說那一些搖桿玩起來感覺都相當的好，可以算是設計得相當不錯的搖桿，只可惜當時市面上支援FF式搖桿的遊戲不多，因此FF式搖桿並未能成爲遊戲界接受的標準，到後來便漸漸的沒落了。

一直到最近，自從任天堂64推出了反饋式操作盤後，電腦遊戲界才又開始掀起了FF式搖桿的風潮。不過，筆者認爲，FF式搖桿之所以將會變成遊戲界的一種標準是因爲Microsoft所推出的Direct X 5.0程式設計界面。玩家們都知道，現在市面上的遊戲十之八九都是使用Direct X程式介面所設計。使用Direct X的好處就是程式設計師可以很輕易的支援任何的電腦周邊設備，而不必要爲了每一個不同的廠牌的周邊另外特別寫一個驅動程式。Direct X 5.0的功能除了包括了原有的3D、2D控制界面、音效控制界面之外，新加入的就是電腦控制器的程式介面。換句話說，遊戲的設計師可

以利用Direct X來使其程式支援能夠與Direct X相容的搖桿。由於Direct X 5.0的控制功能包括了FF式搖桿，因此它便成爲了業界的一個標準。玩家以後只要買支援Direct X 5.0的遊戲產品就可以確定該遊戲有支援FF式搖桿的功能。

什麼是力量反饋式搖桿呢？

力量反饋式搖桿並不是一項最新的科技，但是它卻是一項可以讓遊戲更好玩、更有臨場感的科技。反匱科技是1995年時由一家叫作Immersion Corporation所發明的，它最主要的功能就是藉由搖桿／操作器上面加裝的馬達裝置在搖桿本身施以一個反作用力，這一些反作用力的目的就是爲了讓玩家可以在遊戲中不同的情況下能夠從手中感覺得到一些力量或者是震動，藉此更能夠融入遊戲的氣氛之中。當玩家在遊戲中被爆炸波及時，玩家將可以藉由FF式搖桿感覺到手中的震動、當玩家在玩開車遊戲與其它的車相撞，如果玩家使用的是支援力量反饋的方向盤的話，那玩家會發現方向盤會突然變得很重，甚至失去控制。如果玩家用FF式搖敢來進行飛行模擬遊戲的話，玩家不但可以從手中感覺到戰機引擎的振動，還可以在爬升或是下降之時感覺到重力的改變。總而言之，如果玩家們所追求的最高的臨場感，那麼，好消息是本科技將會於98年被遊戲界廣爲支援。

目前誰打算生產反饋式搖桿呢？

於今年的電腦遊戲設計人員大會(Computer Game Developer's Conference)之後，大家就肯定了反饋式搖桿的未來。因此，許多主要的搖桿／控制器生產商都紛紛的宣佈即將推出FF式搖桿的計畫。一些像羅技、CH、ThrustMaster、Advanced Gravis、Interact Accessories 、Interactive IO、以及Nuby等等大廠目前都已推出幾款FF式搖桿，不然就是快要推出了。這一些搖桿的設計都遵照著一個硬體設計標準，叫作I-Force標準。I-Force介面在目前相當的受到硬體以及軟體廠商的歡迎，因爲I-Force標準是專門爲支援Direct X所設計的。因此，這些遵照I-Force標準搖桿都將會廣受遊戲支援。

那些反饋式搖桿已經推出了呢？

目前在市面上推出的FF式搖桿只有兩支，一支是由CH Products 所設計的Force FX搖桿，另一支則是由Microsoft 所推出的Sidewinder搖桿。這兩支搖桿所設計的的用處不太相同，在力量反饋的型式上也不太一樣，筆者將在以下詳細的區分他們的不同。

CH Products Force FX

Force FX的外型看起來與CH Products所推出的其它型搖桿看起來外型非常相似。在搖桿的正面有兩個按鈕以及兩個視角調整器，在食指的接觸的地方還另外有一個發射機槍的主要按鈕。在搖桿的右側有一個輔助按鈕，姆指的地方有一個發射飛彈的按鈕。在小指的地方也有一個備用的按鈕可以讓玩家自由設定其功能。整體搖桿的設計是仿照F16戰鬥機的搖桿所設計。因此，這支搖桿最主要的功能就是用來進行空戰遊戲，也就是速度較快的飛行模擬遊戲。

Force FX除了要接在電腦的搖桿阜上，玩家如果要享受力量反饋的功能，就必需再接上外接的插頭以取得電源。Force FX在反匱時的力量相當的強大，有時候搖動得相當厲害連筆者多抓不住搖桿。進行飛行空戰的時候，既使沒有遇到爆炸，搖桿本身也會輕微的震動，造成好像飛機的引擎產生的震動感覺一般。由於震動力相當的強大，因此CH Products 在Force FX的包裝盒中附送了一個固定器，可以讓玩家將搖桿固定在桌上，以免還要一手扶著搖桿。

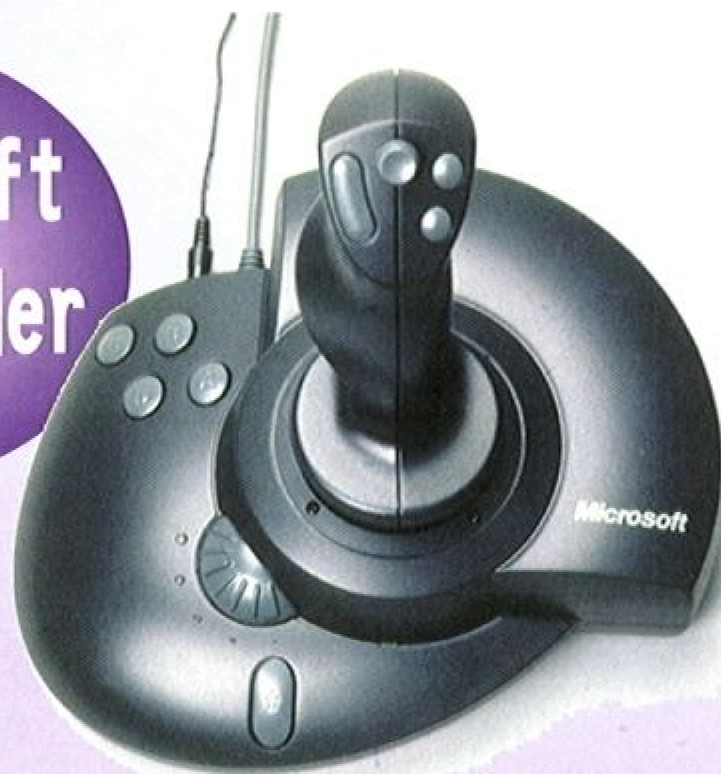
Force FX最大的缺點就是它的震動形態只有一種，雖然說它有好幾種不同的震動力量程度，但是所有的震動都只是搖桿強力的搖動而已。當拿Force FX來玩飛行戰鬥遊戲時，它強大的震動可以增加遊戲的感覺，但是如果拿來玩飛行模擬遊戲的話，那Force FX震動的方式就有些不太眞實了。



Microsoft Sidewinder

這一支搖桿似乎是遊戲設計人員的最愛，因爲當筆者參加E3展覽時，每一家公司都是使用Sidewinder在展示他們支援FF式搖桿的遊戲。這一支搖桿的價錢並不便宜，一支約要臺幣三千多塊，但是，筆者個人相當的喜歡這一支搖桿。無論在功能上或者是力量反饋的方式都令筆者相當的滿意。

Sidewinder的力量反饋功能是筆者最爲欣賞的，它不但有各種不同的反饋力量程度，而且它還有好幾種反饋的方式。它最大的特色就是方向式反饋，所謂的方向式反饋就是當玩家的背後受到衝撞時，搖桿的震動的方式會集中在前方（因爲後座力的關係）；不同的八個方向受到力量，搖桿都會以不同的力量集中點來震動搖桿。



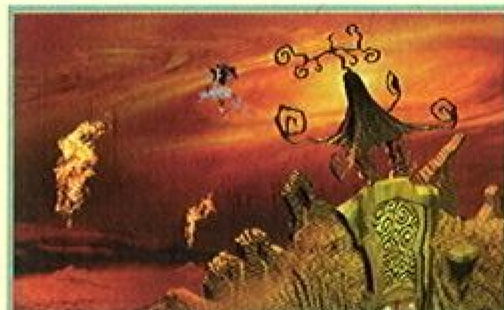
除了上述的功能之外，Sidewinder還支援所謂的阻力功能。所謂的阻力功能就是當玩家的戰機失去控制的時候，搖桿本身將會變得相當的難拉動，也就是說，它會變得很重。另一個情況就是，玩家的角色掉入沼澤中時，左右的移動將會變得有一種拖泥帶水的感覺。阻力功能可以讓玩家除了在聲光效果中感受到遊戲環境的變化，也可以從手中操作桿感覺到環境的不同，是一項相當棒的功能。

結論

筆者最後還是要強調，98年的遊戲雖然不會要求玩家有一支反匱式搖桿才能執行，但是，它們卻會支援反匱功能。雖然說所有的硬體公司都宣佈要推出FF式搖桿，但是由於目前市場上還只有一、兩支可供選擇，而且價錢上還都是居高不下，因此筆者建議玩家們還是先不要輕舉妄動，等到支援的遊戲多了，可供選擇的搖桿數量也多了，價錢自然會下降。因此，選購FF式搖桿最好的時機大約是明年的二月。

中華民國86年12月號

●公司專訪篇●



●業界動態篇●



◎登記／局版臺誌字第8603號 ◎帳號／40423740

般若魔界歷險…

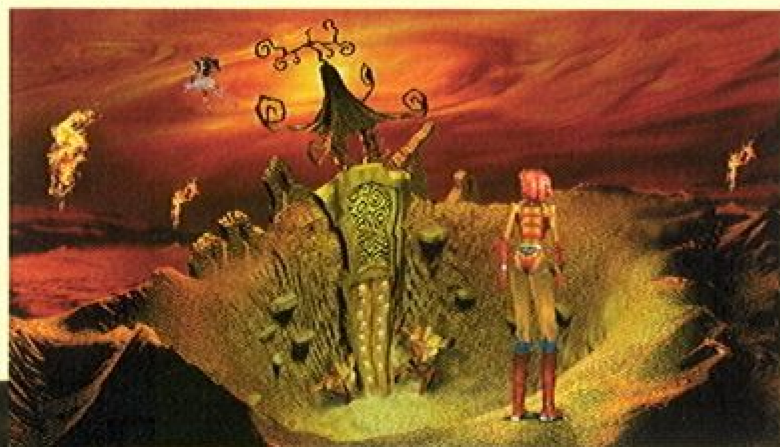
採訪：皮蛋妹

地底深處幽冥冥、黑暗魔王窮極惡
苦力小編探魔界、可憐蒼生水火中
暗自飲恨無力摧、拯救百姓待勇者
無相般若運巧思、矯健身手重建天

每天守在電腦前面的日子是否百般無聊呢？等待遊戲上市的夜晚總是如此的漫長，您覺得這樣的日子很無趣嗎？週而復始相同的生活缺乏變化嗎？嘿嘿！沒關係、皮蛋妹最近爲咱們的讀者打聽到了一樁驚竦的新鮮事唷！遠在南港的某座橋下，據說被一群由地底復活的魔頭所佔據了，這群魔頭們打算想要顛覆整個天下，所以在此建立了他們的據點並將原本安詳的社會變成了陰森駭人的魔界，有這樣的消息傳出，苦力小編怎可坐視不管呢？

話說某日皮蛋妹手持降魔咒、肩揹闢邪劍、腳踏風火輪，一路北行至盛傳妖魔聚集的般若魔界，經過重重的險阻來到了魔頭們的大本營，才進門馬上就被人視出了身分，哎！原來是出師不利，遇到了大魔頭，這這這我該說什麼好咧？面對這莫大的挑戰，皮蛋妹該如何解決眼前的問題渡過這個難關呢？結果又是如何哩？欲知詳情、且看下段分解…

兩大高手佇立在原地相互對峙，絲毫不敢有一點鬆懈，這時由皮蛋妹剛剛進來的那扇門傳來了一陣刺骨寒風，倏地魔頭發動了攻勢…，請問您就是那位慕名已久的皮蛋妹嗎？劇情急轉直下，皮蛋妹頓時不知如何接招，只有呆呆的說了聲是的，接著披頭散髮的魔頭又說了：姑娘您今兒個怎麼有空來我們昱泉國際坐坐呢？剛好最近正在企劃新遊戲，既然您今天來了，就順道兒來參觀我們這套新GAME吧！這可是別人都還沒有機會瞧的機密喔！那我們就移駕到刑求室去瞧瞧吧！喔！不是啦！是會議室啦！那我就先老王賣瓜的推銷一下我自己吧！我是般若魔界這套遊戲的創意總監，可以算是整個遊戲的監督者，般若魔界是我們昱泉國際嘗試踏入遊戲界的第二套產品，第一套作品是塔克拉瑪干－敦煌傳奇。喔！我知道了，就是那個風格很特別，以敦煌壁畫爲根基並將陰陽五行融入遊戲之中的解謎遊戲。不過就小女子我





的了解，你們公司所推出的遊戲並不多嘛！到目前爲止好像就只有敦煌這一套，還有您剛剛介紹的那套般若魔界。沒錯，我們公司採多元

化的方式經營，主力並不是做遊戲，不過我們會逐漸的整合我們的步調，看看市場上的需求再來做調整，目前我們公司的業務大約是兩大部分：一是光碟部份，另一個則是專案服務的部份；在光碟方面我們有CAI電腦輔助教學光碟，而GAME的部份則是朝向探險解謎的遊戲來製作。而專案的部份就





比較特別了，我們幫一些公司、產品做簡介，還有舉辦大型的多媒體秀，以及島覽、查詢系統的設計，還有就是Home Page的製作，因爲我們公司的成員都是很專門的人才，所以這部份的業務也推廣的還不錯，不僅受到公家機關的肯定，也有許多國內外知名的大企業委託我們來企劃設計他們的產品或活動，因此政府舉辦的一些傑出資訊應用獎、金袋獎等等的活動，我們公司就常常是座上客，也因著我們有不斷向前努力、衝破層層難關的企圖心，才會有這些精益求精的作品，也才能一次次受到肯定。

皮蛋妹：喔！那爲什麼會想設計一個像般若魔界這樣的遊戲呢？

總監大人：嗯！說到這兒，就得要好好的解釋一番囉！因爲我們覺得台灣的遊戲軟體公司正面臨了一個生死存亡的抉擇關頭；唯有進軍國際市場才有足夠的成長空間，但是想要跨越這條鴻溝卻是不容易的一件事，所以我們選擇了般若魔界這樣的遊戲風格來呈現，希望能藉由不同的表達方式將國內傳統製作遊戲的包袱擺脫掉。而我們公司一直期許自己能成爲亞洲領先的多媒體創意中心，所以我們在製作遊戲時，便朝向全方位平台的路線來開發，也就是爲什麼公司願意耗資近四千萬的成本來研發這套遊戲的原因了，因爲我們想以高銷售量爲目標，相對的在成本上的投資也付出的比較多，而參與這場國際市場的競爭想要成爲贏家的話必須要同時具備幾種特性：

①獨特的腳本創意。

②國際水準的製作品質。

③敏銳的市場嗅覺。

④跨平台的程式設計能力。

⑤內部製作流程的精簡化。

⑥外部資源聯盟的有效整合。

需要具備上述的六種要素，在國際市場上才能闖出一片天空來，而般若魔界正是在這樣策略企劃下誕生的產物，也是我們公司全體同仁費盡苦心、絞盡腦汁所努力的成果，當然也希望我們這樣的嘗試能被玩家們所接受。

皮蛋妹：哇！花了近四千萬呀！那眞可說是大卡司、大手筆的製作囉！不過苦力小編我有一點蠻好奇的？就是單以遊戲本身而言，般若魔界有啥特殊引人入勝之處咧？

總監大人：我們在企劃遊戲之初，便苦思要如何架構整套遊戲的腳本才會讓遊戲有特色而且好玩，創意這部分的確耗費了我們相當大的功夫，而我們盡量在遊戲中添加新的創意，一方面將遊戲營造的更有特色，這部份相信在遊戲所呈現出來的風格上，玩家可以明顯的感受到；而另一方面也希望能突破傳統讓般若更有變化性，甚至在劇本的編寫時，我們還四處搜尋相關的文件和參考書籍，所以遊戲中的部份資料可都還是引經據典其來有自的唷！這樣做的目的，是以期能在天馬行空的想像之下不脫離現實的環節，所以我們將遊戲的場景做開放空間的設計，突破一般（封閉空間）的格局，而且採用專屬的Virtual World場景設計，讓即時的3D Rending人物，能自在的遨遊於3D模擬眞實場景的畫面之中。

般若魔界也支援Internet，能讓各路英雄好漢在網路上交鋒，也爲遊戲增添樂趣與刺激；除此之外，遊戲有一創新之舉：突破了一般遊戲單人只能操作單一角色的玩法，在般若魔界的世界裡，即使是單人玩也能操控其他的角色在不同的世界之中，這樣的交互運用在遊戲中可是幫助過關的要件之一，有了這些變化讓遊戲的玩法更多元，也不再只局限於單獨的冒險了，而且電腦的AI更是不容小覷的，玩家有時要過關可還得靠著和電腦同心協力相互扶持呢！這可不同於以往的NPC人物，玩家可在遊戲中親身體會。

而在遊戲中想要有好的兵刃武器，可不是隨便撿撿就有的，玩家得要自個兒尋找模具、



礦石去提煉才有的。融合東方神祕色彩也是遊



戲的賣點之一，玩家可在遊戲中養幾個聽話的小鬼，借助鬼神之力幫您過關斬將或做帶罪的羔羊受死，東方神祕的養軌傳說也可以在遊戲中把玩一番；有了這些創意當然少不了多重結局來相互呼應，因著選擇角色的不同、行走的世界不同、結束遊戲場景的不同，都會有不同的完結篇喔！

皮蛋妹：這樣聽起來好像很不錯說！但是讓小女子我印象最深刻的是遊戲的畫風，國內的遊戲很少有這樣的表現，爲什麼敢作這樣大膽的演出哩？

總監大人：以國內製作遊戲的美學角度而言，我們是非常大膽的創新，因遊戲類型、題材、劇本的關係，所以我們在營造遊戲氣氛的時候，能有更多發展的空間，將東方特有的美術風格融入遊戲之中，這部份在敦煌的時候就已經是獨樹一格的了，而這次更結合了國內外的美術設計師刻畫出更據水準的人物造型，而在動畫的部份更是煞費苦心的繪製，除了片頭、片尾的精緻寫實之外，遊戲中還有超過700個3D不同的場景設計以及300個3D不同的動畫設計，並將東方的金、木、水、火等哲理也灌入遊戲中，如夢似幻的將科技與藝術結合，希望帶給玩家視覺上的新震撼。

爲了求遊戲的畫面有更好的表現，我們將整個遊戲的美工部份都外包出去給專業的人才來繪製，而我們負責不



斷的爲遊戲增添娛樂性，讓遊戲的耐玩度能更高；正因如此遊戲的研發成本才會花費這麼鉅額，不過這樣的作法在流程的掌控上可就更要仔細的注意了，遊戲畫面初步的草稿我們會在紙上先描繪好，所以您瞧見這間房子貼滿的手繪稿，就是我們辛苦的結晶，而美術人員就依著我們的草稿來潤飾圖，遊戲中的圖就在我們這樣周而復始的煎熬中難產出來的，爲了要求品質與效果，所以和美術人員的配合可說是相當的密切，常常要將繪好的圖再做修改，目的是爲了將我們想表達的感覺呈現出來，所以在美術方面耗費了相當大的苦心。

皮蛋妹：除了上述的這些創新之外，在其他的部份可有啥驚人之舉呢？

總監大人：提到這部份的話，我想公司的同仁們又要大吐苦水一番囉！光是爲了讓玩家不需購買3D加速卡，就能夠達到即時的3D Rendering性能，又要配合640×480 Hi-Color的顯示模式，我們便運用軟體計算的方式來跑遊戲中的圖，動作遊戲最難做的就是將角色舉手投足的擬眞效果逼眞的傳達出來，所以我們採用關節運動結構與人工智慧技術，來模擬遊戲中人物與怪獸的行爲模式，這是3D遊戲中最困難的一環，也是我們在設計遊戲的時候遇到相當大的難關，不過現在都被我們一一的克服了；除了有細緻的人物動作之外，遊戲採用多重混音Wav音效與背景音樂結合，讓遊戲更具有臨場感。

皮蛋妹：哇！今天聽您介紹了這麼多，讓我們對南港神祕的魔界有了更深刻的了解，雖然小女子我無力摧毀這十惡不赦的魔王－「Yamaraja」，不過有了這些豐富的情報提供給讀者，相信總有一天會有正義的勇士挺身而出來剷除這些惡魔，恢復世界和平。



好康ㄟ道相報…

看倌兒們不曉得是否曾聽過『立體派影像科技』這間公司咧？如果您不曾留意過那您可就遜斃囉！第32屆金馬獎頒獎典禮的動畫；三立衛星都會台的片頭；快譯通電腦辭典的電視廣告，以及超級星期天、天生贏家、綜藝萬花筒等等節目的動畫場景，可都是他們苦心製作的唷！最近他們秉持著專業製作的精神，將廣告3D動畫技術與電腦遊戲相結合，正緊鑼密鼓的籌劃著他們的第一套遊戲處女作－「歡樂大航海」，皮蛋妹爲了不讓咱們的讀者成爲落伍的人，於是苦口婆心的遊說他們，讓小女子去瞧瞧他們公司，挖掘些內幕消息給眾家老爺夫人們，經過多次的斡旋終於能如願的成行囉！這次的寶山之行有啥收穫呢！嘿嘿，皮蛋妹這會兒要賣個關子，請看倌兒們耐著性子，下期待續啦…



〈暗黑破壞神2〉明年底上市

Blizzard日前在ECTS貿易展上宣佈將於98年年底推出〈暗黑破壞神2〉。據該公司表示，雖然〈暗黑破壞神2〉仍以Diablo及其黨羽盤據肆虐的地下地世界為主，但整體上仍會做相當多的改變。例如：遊戲中有四座全新的城鎮讓玩家展開歷險；玩家可選擇扮演五位全新角色的其中一位，每位均有獨特的屬性與能力；在遊戲中除了仍然有多層地下城、地窖或地洞供玩家探險外，各地點亦不乏新武器、新任務、新魔法與新怪物在等著你。另外，結合戰技與法力的戰鬥系統亦做了不少的改進，將使打鬥更緊張刺激。





怪物草圖

啓亨年度獻禮—嗆紅辣椒PCI聲效卡

提供您夠嗆的音效、麻辣的價格

目前啓亨推出兩款PCI聲效卡，一為啓亨震撼教育PCI聲效卡、一為啓亨嗆紅辣椒PCI聲效卡，至於很多人會問為什麼要買PCI聲效卡呢？先從整個市場演變及需求來看：①PC音效的裝置絕大多數的焦點是置於成本的因素。多媒體電腦在圖形及影像效果上的進展，不斷喚起使用者對於聲音效果的需求。業界於今年紛紛開始著手於新一代的音效產品定義，如：MS Direct Music、Direct Sound 3D、GAME的追隨等等。

除了需符合市場潮流外、當然最重要的是PCI BUS可以達到更具震撼力的音效，因為ISA BUS是效率的瓶頸，他佔用整個系統的38%效能，而PCI BUS的聲效卡只佔用系統1%的效能，大幅降低系統的使用量，可讓系統有更充分的效能去支援其他應用。PCI可解決ISA的延遲現象，它從原先6MB/sec改善為100+MB/sec的頻寬，自然解決延遲現象；另外還將原先ISA BUS中存放的Wavetable的Local memory storage area (ROM)，改為儲存在系統的記憶體中。PCI BUS可將數個晶片整合成一個晶片（Wavetable music synthesis、FM synthesis、an audio codec三合一），節省更多的成本。PCI BUS可促進共同訊號處理，您可以一邊聽音樂、一邊下載音源，因為其中多了ISA BUS所沒有的DLS (DownLoadable Sound)功能，DLS是透過PCI BUS 100+MB/S較高的頻寬特性，提供個人電腦傳輸音效及儲存自定聲效的功能，其原理是藉由儲存在音效卡內的數位樂器MIDI音色資料，下載到系統記憶體中(System Memery)，取代過去以唯獨記憶體(ROM)儲存音色波形，降低系統成本。PCI聲效卡可使音效感受無限豐富，因為它可讓Chip-set廠商更容易控制MIDI音源的儲存方式及使用，方便音樂家及音效設計人員去創造他們想要的任何聲音，因此用在未來GAME的開發上也好、多媒體設計或是Internet的運用也好，都有顯著的效益出現。PCI BUS可進行Internet多方對戰遊戲，GAME的音效可藉由Internet download至各方PC系統內的記憶體中，可以用MIDI指令控制遊戲聲效，並且100%相容於Sound Blaster Pro的遊戲。PCI BUS容易昇級，並相容於DOS、Win3X應用程式，完全不浪費您的投資。

啓亨嗆紅辣椒就是擁有以上這麼多的強大功能，您不用擔心它的售價是與功能成正比，在價格方面，一上市就以超麻辣的姿態出現，市場售價為台幣1600元（不含稅），您是不是有點嚇一跳，確實的物超所值，這是啓亨真心要給您的年度獻禮喔！

產品詳情請洽啓亨公司電腦業務TEL：(02) 3224020



仙劍迷全力總動員

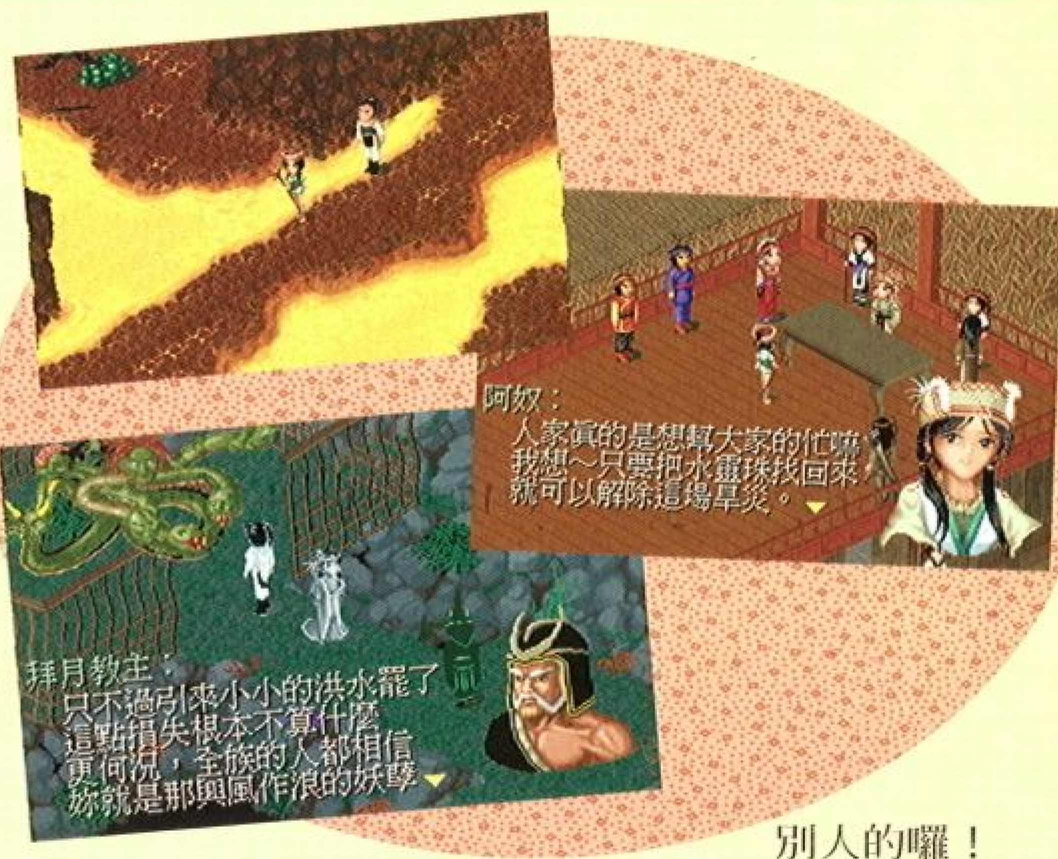
喜歡玩GAME嗎？想作遊戲嗎？嘿嘿！現在可有個千載難逢的好機會囉！

大宇資訊的仙劍奇俠傳讀者們可有玩過？您可曾爲那可歌可泣的淒美故事感動乎？可曾鎖日埋首電腦桌前廢寢忘食乎？嘻！現在看倌



兒您可有機會一償宿願改寫劇本了！大宇資訊與資訊傳真的GAME SPOT網站聯合舉辦了一個仙劍奇俠傳的網路接龍活動，由仙劍的程式設計師親自操刀杜撰了一篇（仙劍番外篇），希望藉此能拋磚引玉讓玩家們上網發揮一番，優秀的作品還會刊登在報紙和雜誌上唷！而且啊，這次活動的獎賞可是相當的豐富喔！有精采豐富的軟體世界雜誌、有趣刺激的各式遊戲、還有各種超現代的硬體設備諸如：3D搖桿等等、美美的T恤、好喝的咖啡等著您！動作要快喔，慢了獎品就是別人的囉！





此次參加的活動辦法將於11月20日公佈於軟世、大宇、資傳的網站上，請大伙兒屆時可別忘了上去瞧一瞧。

軟世網址：http://www.swm.com.tw
大宇網址：http://www.softstar.com.tw
資傳網址：http://www.gamespot.com.tw

牛蛙公司將於年底推出《地下守護者》資料片



▲資料片中將收納30道新關卡。

Electronic Arts在今年六月中旬發行的〈地下城守護者〉(Dungeon Keeper)，由於製作公司牛蛙在遊戲風格上突發奇想，讓玩家一改正義的角色，在遊戲中扮演一位指揮群妖的地下城魔王。目前在國外遊戲軟體銷售排行榜上仍高居前幾名，口碑相當不錯。所謂打鐵趁熱，EA爲趁勝追擊，特定在日前公開表示將於年底前推出〈地下城守護者〉的資料片（expansion pack)。據了解，該資料片中將收納30道新關卡，但是其中的十五道是給單人版玩，另十五道則可進行多人共玩。至於進一步細節，請密切注意軟體世界相關報導。

GT併購Microprose

如果，玩家手中有兩百五十萬美元，你就可以買下Microprose囉！儘管Microprose公司在今年推出的〈X-COM：啓示錄〉(X-COM：Apocalypse）與〈魔法風雲會〉(Magic：The Gathering)，在市場上都有不錯的成績，然而該公司整體營運仍虧損二百萬美元，迫使Microprose走上求售一途，而新買家便是在遊戲界頗富盛名的GT Interactive。據了解，GT Interactive在十月初與Microprose正式簽訂合併協定，由GT收購Microprose，成交金額計約二百五十萬美元。如果這項交易獲得股東及代理商的確認，GT亦將取得該公司多套遊戲的權利，例如〈文明〉、〈Falcon3.0〉、〈X-COM〉、〈M-1 Tank Platoon〉等。



▲魔法風雲會曾因版權話題而在市場上小有名氣





智冠有禮．玩家有福

軒轅聖戰錄試玩版有獎大放送得獎名單

偏心獎共十名

陳宗賢　台北縣三重市
蔣世棋　台北市中正區
黃韋誠　台北縣板橋市
林琨傑　高雄市三民區
賴正川　台中縣潭子鄉
林東賢　新竹縣東區
李聖偉　台北市信義區
陳建良　台南縣歸仁鄉
郭春志　屏東縣東港鎮
薛健吾　台中市北屯區

普獎共九十名

蔡振洲　宜蘭縣冬山鄉
林士源　高雄縣岡山鎮
蔡隆宏　台南縣六甲鄉
陳宗筠　台北市士林區
林暐能　台中市
王嘉鴻　高雄縣鳳山市
劉金昌　台中縣大雅鄉
陳忠政　新竹市
陳詠華　台北縣樹林鎮
連仕昇　台中縣豐原市
薛欽文　高雄縣仁武鄉
詹鈞強　台中市北區
余冠政　台北縣新莊市
嚴振賓　嘉義縣梅山鄉
周錦城　台北縣汐止鎮
林信宏　彰化市
謝旻穎　彰化縣田中鎮
廖三發　台中市北屯區
劉俊甫　台北市信義區
張皓翔　台中市南區
黃偉榮　苗栗縣銅鑼鄉
周書聖　高雄市三民區
余永東　南投縣竹山鎮
田志民　宜蘭縣羅東鎮
林長立　金門縣烈嶼鄉
曾太郎　台南縣官田鄉
林建良　高雄縣梓官鄉
張耀元　台北市北投區
張德誼　彰化市
陳俊宏　台中市東區
陳秋嘉　台北縣新莊市
蔡坤育　彰化市
劉俊玕　桃園縣平鎮市
呂偉華　台南市
林宏勳　高雄市楠梓區
呂昇達　彰化市
林茂雄　台南市東區
黃誠貴　苗栗縣通霄鎮
詹宗憲　台北縣蘆洲鄉
林利一　台北縣板橋市
宋立文　高雄市鼓山區
劉鐘軒　台中市北區
吳文彬　台北縣土城市
黃劍平　台北市內湖區
張文雄　新竹市香山區
李盈村　高雄市新興區
張耀文　台北縣永和市
蔣博文　台北市大安區
郭高宏　台北市士林區
李恒旭　高雄市前鎮區
黃國勳　中壢市
蔡華璟　台北市內湖區
謝宗閔　台南市
李宜錦　桃園縣平鎮市
李詩正　台北縣三重市
李德祥　新竹縣新豐鄉
徐智勇　彰化縣員林鎮
朱明宗　台北縣土城市
張乃中　台北市萬華區
簡熙恒　桃園縣蘆竹鄉
李明展　台南市
張家興　台北縣汐止鎮
沈剛　台北市信義區
黃堂麟　屏東縣萬丹鄉
黃于冠　台中市
黃國勝　雲林縣土庫鎮
童士杰　台北縣土城市
王泰皓　台北市文山區
簡宏哲　宜蘭市
謝奇廷　台南縣永康市
陳松柏　彰化縣和美鎮
林一豪　台北市
沈嘉信　雲林縣斗南鎮
林正研　宜蘭市
莊書璋　台南市
侯昂廷　台南縣柳營鄉
陳竣棋　中壢市
吳仕傑　台北縣蘆洲市
黃寶山　高雄縣鳳山市
林信耀　台南縣麻豆鎮
田志強　台北縣板橋市
江拓伸　台北縣金山鄉
林鈺泓　基隆市中山區
沈克龍　台北市內湖區
陳寬隆　嘉義市西區
許金國　高雄市楠梓區
韋俊豪　台中縣烏日鄉
羅景窿　高雄縣鳳山市
吳明哲　台北縣蘆洲鄉
呂季信　高雄縣林園鄉







＊感謝讀者的熱力支持，以上所有得獎人將可獲贈一套軒轅聖戰錄遊戲！



郵政劃撥儲金存款通知單

收款	帳號	40423740
	戶名	謝明奇

新台幣
（請用壹、貳、參、肆、伍、陸、柒、捌、玖、零等大寫並於數末加一整字）

經辦局收款戳

寄款人：姓名 / 通訊處 □□□-□□ / 電話

寄款人代號

收據號碼：

郵政劃撥儲金存款通知單

收款	帳號	40423740
	戶名	謝明奇

新台幣
（請用壹、貳、參、肆、伍、陸、柒、捌、玖、零等大寫並於數末加一整字）

經辦局收款戳
主管

寄款人：姓名 / 通訊處 □□□-□□ / 電話

寄款人代號

郵政劃撥儲金存款收據

收款帳號	
存款金額	
電腦紀錄	
經辦局收款戳	

寄款人收執聯

廣告回信
台灣南區郵政管理局登記
第994號
（免貼郵票）

寄件人：

地址：　　縣市　　鄉鎮市區　　段　　巷　　村里　　弄　　樓　　街路　　號　　室

□□□-□□

軟體世界雜誌社　收

高雄郵政18-69號信箱

讀者票選資料

1. 截至目前爲止，請就您曾經玩過的遊戲中，選擇一款最棒的遊戲：
   遊戲名稱：＿＿＿＿＿＿
   遊戲評價：＿＿＿＿＿＿分（滿分100分）
2. 心目中最期待能早日發行的遊戲：
   遊戲名稱：＿＿＿＿＿＿
   期待度：＿＿＿＿＿＿%（最高100%）

回函填寫注意事項

1. 爲加強本刊與讀者之間的交流，並提供更佳的服務，請詳細填寫回函中的各欄資料，並寄回本雜誌社，您將可參加當月的讀者回函抽獎活動！
2. 票選部份之結果統計中獎者名單，將公佈於本刊次月的排行榜。
3. 回函抽獎活動之中獎者，可任選智冠科技已發行之遊戲一套，確定欲索取之遊戲，請向本刊李小姐（分機：223連絡）
4. 本回函影印寄回視同無效。

遊戲郵購價目表

產品名稱	版本	售價
燃燒的野球 4	光碟版	720
燃燒的野球 3（二合一）	光碟版	630
燃燒的野球 5	光碟版	720
魔法門系列之英雄無敵（中文版）	光碟版	594
黎明之砧（中文版）	光碟版	594

◉以上售價皆含郵資

雜誌訂閱價目表

原價	新訂戶	續訂戶	掛號費
一年 12 期 NT$2388	~~NT$2100~~ NT$1980	~~NT$2000~~ NT$1800	$200
二年 24 期 NT$4776	NT$3800	NT$3350	$400

	新訂戶	續訂戶
亞洲（含大陸、港、澳、大洋洲）	NT$5100	NT$4800
美洲	NT$5400	NT$5100
歐洲	NT$5700	NT$5400

◉訂閱雜誌服務專線：886-7-8150988-263

YES！本人欲訂閱軟體世界雜誌

●訂閱人：□新訂戶　□續訂（訂戶編號 NO. ________

●年齡：________ 學歷：________ 職業：________

●聯絡電話：________

●寄書地址：________

●訂閱期數：____年____月____期到____年____月____期，共____期

●訂購其他產品：□過期雜誌　□遊戲軟體

名稱（期數）　數量　金額

★以上資料請詳細填寫

★姓名、地址請以正楷書寫，縣市切勿縮寫

★ 82 期前（含）之各期雜誌皆無存書，請勿郵購

讀者個人資料

1. 姓別：□男　□女　　年齡：____
2. 學歷：□國小□國中□高中（職）□專科□大學□研究所（含以上）
3. 職業：□學生□軍□公□教□警□工□商□資訊□傳播□服務□製造□自由
4. 是否爲本雜誌的訂戶：□是　□否
5. 您從何處購買本雜誌（可複選）：□便利商店□書局□電腦公司□資訊廣場□展覽會場
6. 購買本雜誌的原因：□長期購買□朋友□碑□店家推薦□好奇□其他
7. 每月購買遊戲的費用：□ 1000 元（含以下）□ 3000 元□ 5000 元□ 7000 元　□ 10000 元（含以上）
8. 接觸遊戲的時間：□ 1 年以下□ 1 ～ 3 年□ 3 ～ 5 年□ 5 ～ 7 年□ 7 ～ 9 年　□ 10 年以上
9. 最喜歡歡的遊戲類型（可複選）：□角色扮演□動作□冒險□策略□養成□戰爭□戰略□智育□解謎□模擬□運動□博奕□教育
10. 您此次購買的雜誌爲第________期

雜誌滿意度調查

1. 您覺得本書的售價與內容比較起來：□很便宜□超貴□可以接受□稍微偏高
2. 是否喜歡本期雜誌的封面設計？□很喜歡□普通喜歡□不喜歡□非常厭惡
3. 最喜歡本期哪個專欄？專欄名稱：________
4. 最討厭本期哪個專欄？專欄名稱：________
5. 您最希望本刊製作何種類型的專欄？________
   原因：________
6. 請寫下您對雜誌的建議或觀點：________
7. 使用本刊 MegaDisc 光碟所遭遇的問題：□無法進入界面□無法脫離界面□說明不清楚□附贈遊戲無法執行□完全無法使用
8. 承上題，請寫下您對 MegaDisc 的建議或觀點：________
9. 是否使用過本刊的烘培雞（ Home Page ）？□是　□否
10. 承上題，請寫下您對烘培雞的建議或觀點：________

軟體世界雜誌　信用卡專用訂閱單



國內讀者訂閱

- ☐ 新訂戶，一年 12 期限時寄書，特價 NT$1980 元
- ☐ 續訂戶，一年 12 期限時寄書，特價 NT$1800 元
- ☐ 新訂戶，二年 24 期限時寄書，特價 NT$3800 元
- ☐ 續訂戶，二年 24 期限時寄書，特價 NT$3350 元

海外讀者訂閱（限訂一年）

●亞太地區讀者

- ☐ 新訂戶，一年 12 期航空寄書，特價 NT$5100 元
- ☐ 續訂戶，一年 12 期航空寄書，特價 NT$4800 元

●美加地區讀者

- ☐ 新訂戶，一年 12 期航空寄書，特價 NT$5400 元
- ☐ 續訂戶，一年 12 期航空寄書，特價 NT$5100 元

●歐洲地區讀者

- ☐ 新訂戶，一年 12 期航空寄書，特價 NT$5700 元
- ☐ 新訂戶，一年 12 期航空寄書，特價 NT$5400 元

訂閱期數：自軟體世界雜誌第＿＿期起，共計☐一年份☐二年份（海外　者限訂一年）

我選擇用信用卡付款：☐聯合簽帳卡　☐ VISA　☐ MASTER Card　☐ JBC

信用卡號＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿

信用卡有效期限：＿＿＿＿年＿＿＿＿月

訂閱日期：1997年＿＿＿月＿＿＿日，訂購金額：＿＿＿＿元整

信用卡持卡人簽名：＿＿＿＿＿＿＿＿（須與信用卡上簽名一致）

授權碼：＿＿＿＿＿＿＿＿

訂閱人姓名：＿＿＿＿＿＿（請以正楷書寫）☐新訂戶　☐續訂戶　編號：＿＿＿＿

聯絡電話：（O）＿＿＿＿＿＿＿＿（H）＿＿＿＿＿＿＿＿

收書地址：＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿

軟體世界雜誌社

☎訂戶服務專線：

07-8150988 轉 263

☎ 24小時訂閱專線：

傳真：07-8151992

1. 填寫後請沿虛線剪下直接傳真（請放大）或對摺訂上，免貼郵票寄回。
2. 如須開立三聯式發票，請另註明統一編號、發票地址、發票抬頭。

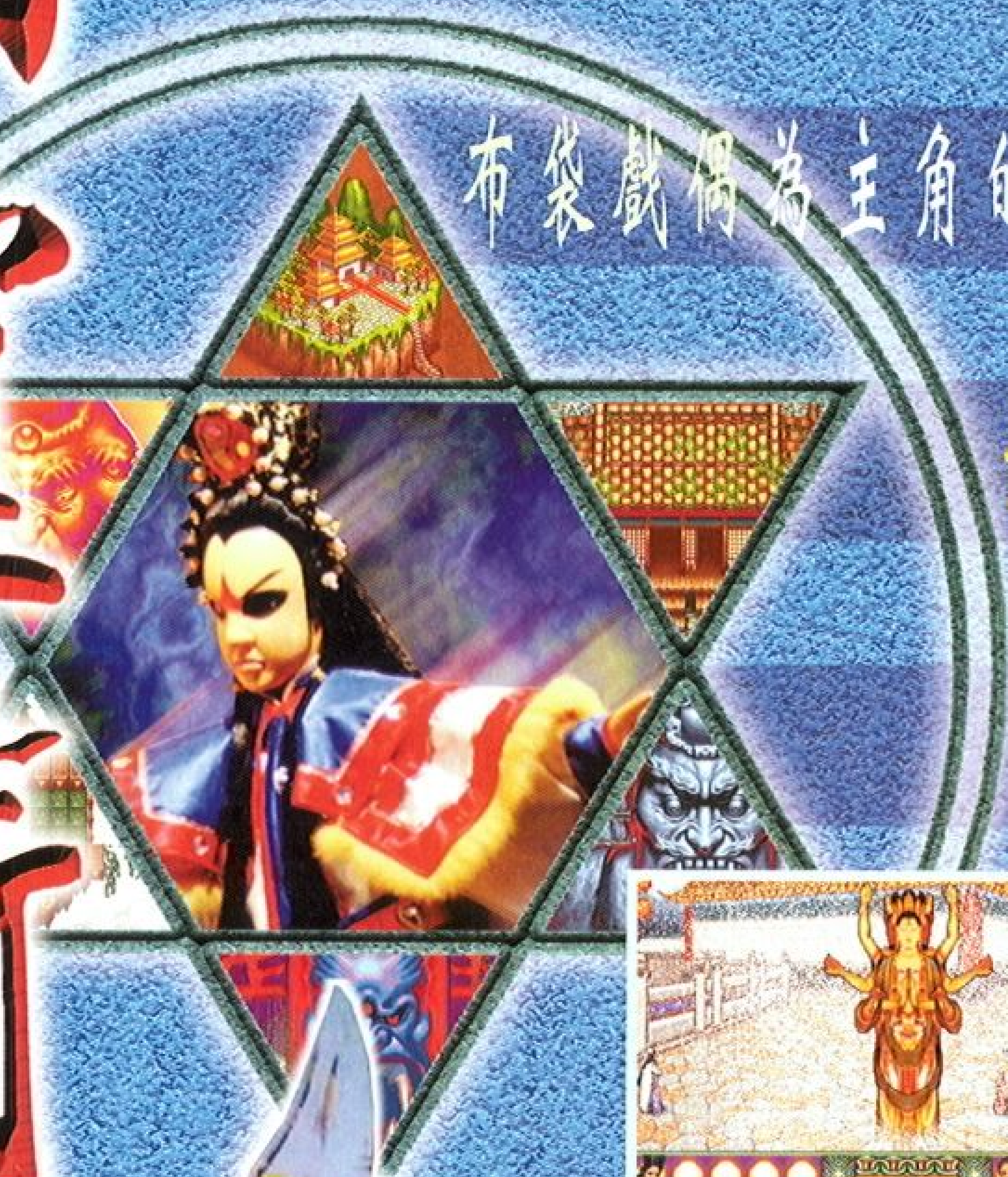


霹靂幽靈箭





您知道素還真如何大玩假死復活的把戲，一人三化身？您知道魔界眾煞如何顛倒黑白是非，騙盡世人耳目？淒楚的愛情故事、衛道的俠義劇情和緊湊的遊戲步調，這就是台灣本土第一套由布袋戲偶為主角的電腦遊戲，今年度人氣最旺的角色扮演遊戲——『霹靂幽靈箭』！







★來自大霹靂公司黃強華先生原著及黃文擇先生原聲配音。

★完全在霹靂虎尾棚剪接拍攝的片頭動畫。

★全部戲偶由霹靂提供，有素還真、素續緣、葉小釵、亂世狂刀等。

★採SVGA畫面，有數十個不同場景及極精彩漂亮的謎題。

★有上百種元靈及五種不同的罡性可供人物修煉，如何安排罡性，將影響人物衆多屬性。

★華麗奪目的戰鬥招式和震撼的戰鬥音效。



軟體世界

智冠科技股份有限公司

神鵰俠侶

金庸

一個人的時候，你會想起誰？
痛苦或快樂時，你想與誰共享？
戀人啊！這世界最奇妙的一種關係，
心靈狀似親蜜，距離卻可能遙遠．．
一起來看看楊過與小龍女這段世纪傳誦的戀情吧，
從劇情中解讀江湖的艱惡，由遊戲裏體會愛情的真諦，
不論神鵰迷或是遊戲人都不能忘記的清新佳品。









軟體世界 智冠科技股份有限公司

武俠小說大師金庸談情說愛名著

楊過、小龍女之激戀俠情RPG

問世間情為何物，

直教人生死相許？



故事描述楊過由少年長大成人的歷程。

以滑鼠游標即可輕鬆控制人物及裝備物品。

環環相扣的謎題，還有趣味的人物小動畫。

靈動可人的人物造型及纏綿繾綣的背景配樂。

有桃花島、活死人墓、重陽宮、絕情谷等重要場景。

金瓶梅之偷情寶鑑

嬌艷欲滴的金蓮
醉態撩人的瓶兒
癡情蕩漾的春梅
呼喚著您的到來．．．

八年間培養西門慶成一完美男子漢，以娶得十位美嬌娘為目的的養成冒險遊戲。

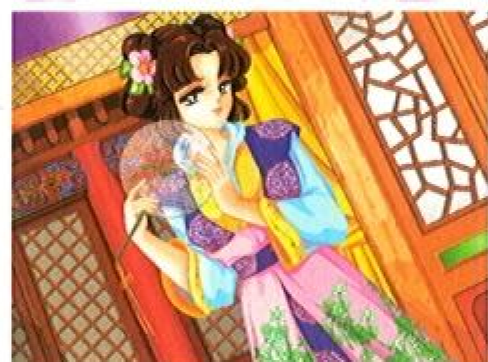
必須擊敗多位超級情敵，並討好衆家女子，提昇或平撫其熟練度、忠誠度、受孕成功率及吃味值等屬性。

要注意氣質、魅力、持久力、爆發力、浪漫、金錢及口才等各種花花公子必備之數值。

有逛青樓、混賭場、上剃頭攤、泡澡堂、造橋舖路、讀書踏青、練武等養成活動。









軟體世界 智冠科技股份有限公司

真正運用3D VR虛擬實境
技術開發的撞球遊戲！

愛到最高點，妹妹來相伴，
萬中選一的司諾克大作！

美少女撞球

躋身撞球高手之林
周旋衆家妹妹之間





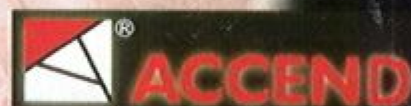


特邀甜美的港都小姐及四位風情萬千的球壇佳麗陪您打撞球。

雙CD有料包裝，完整語音對白及特殊人工智慧控球系統。

有挑戰模式及雙人模式；比賽方式分1／14球、八號球及九號球；決勝方式有七戰四勝等比場制及比分制。

提供佳麗清涼養眼寫真集及其個人小秘密、通訊地址。



沙拉那之劍

SHANNARA

中文版

讓想像任意飛馳的中世紀奇幻詩篇
聲光效果俱佳的3D立體冒險遊戲

你，傑克．奧斯福，如何能夠走訪四方集合精靈、矮人、巨人、侏儒等族人馬，以古老難測的魔法與複雜精密的推理解開這個大陸的秘密？



● 訊息完全中文化，劇中每個角色都有極獨特的造型、個性及表情。

● 場景以3D立體視覺效果營造，還有人獸互變的動畫及立體迷宮。

● 除了可與怪獸戰鬥的野外地形，還有山巔水涯等絕美的大陸奇景。

● 故事的張力極強，謎題解來極富成就感，玩者心情將隨劇情起伏。





LEGEND™ ENTERTAINMENT COMPANY

吞食天地 III

魏、蜀、吳三國縱橫捭闔、龍虎爭鬥的精彩奮戰篇！



● 可選擇扮演曹操、劉備或孫權爲主角。

● 戰鬥畫面採多層捲動的方式，戰鬥的必殺絕招精彩可期！

● 可操控三國時代許多足智多謀的軍師、謀士級人物，以及驍勇善戰的名将。

● 隨著劇情的推演，有時得孤軍奮戰、有時卻可和盟友攜手對抗敵人。

● 将戰場由陸上延伸到江上，由城外打到城內，最後直接殺入宮殿內。

● 最傳統的中國式謎題、陷阱以及亂石陣、絕地陣、雜木陣等特殊的陣法。

● 武器、護具、寶物、丹藥、道具、特殊玉石上百種！

● 三十多種出神入化的攻擊計謀、一般計、強化計和特殊計等。

● 二十多種詭譎多變、五花八門的陣形！











軟體世界

智冠科技股份有限公司

金庸群俠傳

◆近百名金庸小說人物出場，包括楊過、令狐沖、喬峰、東方不敗等人。

◆包含武力、內力、輕功等各項武器技能及特殊才藝，十多樣人物屬性，含美式ＲＰＧ精神並兼有養成及冒險成分。

◆超過１０００個螢幕大小所組成的遊戲地圖裡，座落著金庸小說各個馳名場景，如活死人墓、絕情谷、黑木崖等。

◆遊戲中有許多著名武功秘笈等你去發現及苦練，各大門派及邪魔外道的不世武功都等著你來練。

◆從一對一的單挑到多人大混戰都有，招式表現各人風格，瀟灑、凌厲兼而有之。

◆二十多名小說人物可選擇，你可和愛酒如令狐沖一起浮個幾大白，也可搭救落難的楊過，並安排他們的武功課程。









一個名不見經傳的江湖小蝦米躍登武林至尊的傳奇

SOFTWORLD 軟體世界
智冠科技股份有限公司

下盤好棋，換個好心情！
陪你殺時間的好朋友——

暗棋 總動員

從不抱怨、任你宰割的3D立體棋子，
自動自發、逗你發笑的即時開打動畫，
沒人陪的可以一個人玩得開心〃ㄢ〃爽，
二人世界更可以甜蜜的邊玩邊培養感情。

沒什麼理由，只要放輕鬆，
玩『暗棋總動員』就對囉！







- ♣大人小孩都適合的最佳親子娛樂遊戲。
- ♣奕棋時間最短，最容易學的棋盤遊戲。
- ♣有單、雙人對奕模式及段位認定模式。
- ♣每個棋子動作時都有一個可愛的動畫。
- ♣棋子、棋盤、背景、動畫皆以3D工作站繪製！



軟體世界 智冠科技股份有限公司









Warlocks

魔法軍團



秦利小子是小村唯一的希望，
在艱難的冒險旅途中，
會有很多女生喜歡他？
還是會有很多人想打扁他？



結合古典與未來的星際戰略RPG

超A級華麗CG及機器人戰鬥

激發想像的浪漫劇情

遊戲充滿十九世紀歐洲優雅風情
及前衛時空科技。
並以魔神Warlock串連劇情戰鬥，
使結局充滿不可測的神秘色彩。
另外，男女主角的戀愛場景、
同伴間化敵為友等劇情，更是引人入勝！

流暢自然的過場動畫

遊戲使用「版圖動畫」的方法表現劇情，
大至場景、建築物、交通工具，小至人物、動物
、櫥窗內的蛋糕等物件，均為3D CG。
還有加上細緻流暢的動作及配合氣氛的燈光效果，
畫面更新率很驚人哦！

巨大華麗的超級魔法

除了高解析度的大型冰龍及地獄使者，
向敵方發出冰風暴或火焰攻擊：
主角還可和小女友共同發出"愛的合擊技"，
玩家更可按情況使用更多魔法點數去施展魔法，
使該魔法威力比原來的強大幾倍！

風格獨特的輕鬆樂曲

遊戲擁有香港專業水準灌錄的主題歌曲，
而且整個遊戲的音樂都將使用CD音軌播放。



軟體世界 智冠科技股份有限公司













金筆桿盃

劇本創作大賞




Ⅰ、爲提倡國產遊戲之品質與創意，金筆桿獎在1997年正式開辦。我們徵求想把自己的夢想，變成遊戲的偉大幻想家們，加入我們的比賽。

Ⅱ、比賽項目：

1.金庸小說類：以金庸小說爲創作腳本，遊戲類型不限。

2.戰略、策略類：上天下地、貫古通今，各式題材不限，以令人立即著迷爲第一優先條件。

3.角色扮演類：以角色扮演遊戲爲創作環境，題材不限。

4.其它類：各式遊戲類型不限。

以上各項，將評選頭獎一名、佳作數名創意獎數名；頭獎將獨得五萬元獎金，佳作可得獎金三萬元，創意獎得主依其創意內容另有獎金鼓勵。

得獎之劇本將由智冠科技改編爲遊戲發行，劇本創作人可享版稅之著作權利。

比賽日期：自民國86年10月1日起至民國87年1月31日止。

比賽規則：所有來稿一律採通訊方式，參賽者可以稿紙、文字檔或列印文件之模式郵寄，採用手稿者請盡量字跡工整，於比賽截止日前寄出，以郵戳爲憑。

稿件需包含以下內容：

1.作者個人資料。

2.遊戲名稱、類型、主旨。

3.遊戲大意。

4.各項數據安排變化。

5.對白（含場景）。

6.其它如界面等相關資料。

以上內容以請儘量詳盡，來稿恕不退稿請自留原稿

本比賽自87年3月1日起開始評選，87年5月1日宣佈得獎名單並頒獎：

主辦單位：智冠科技股份有限公司

協辦單位：電腦遊戲世界、軟體世界

郵寄地址：高雄市前鎮區擴建路1-16號13樓
電腦遊戲世界收

・使用本公司軟體保證不中毒,因為有『病毒剋星』

補爽！ 爽！

超級瑪利的狗痞子阿利
代主出征......

97年秋冬
最佳娛樂軟體
12月隆重登場

狗子阿利

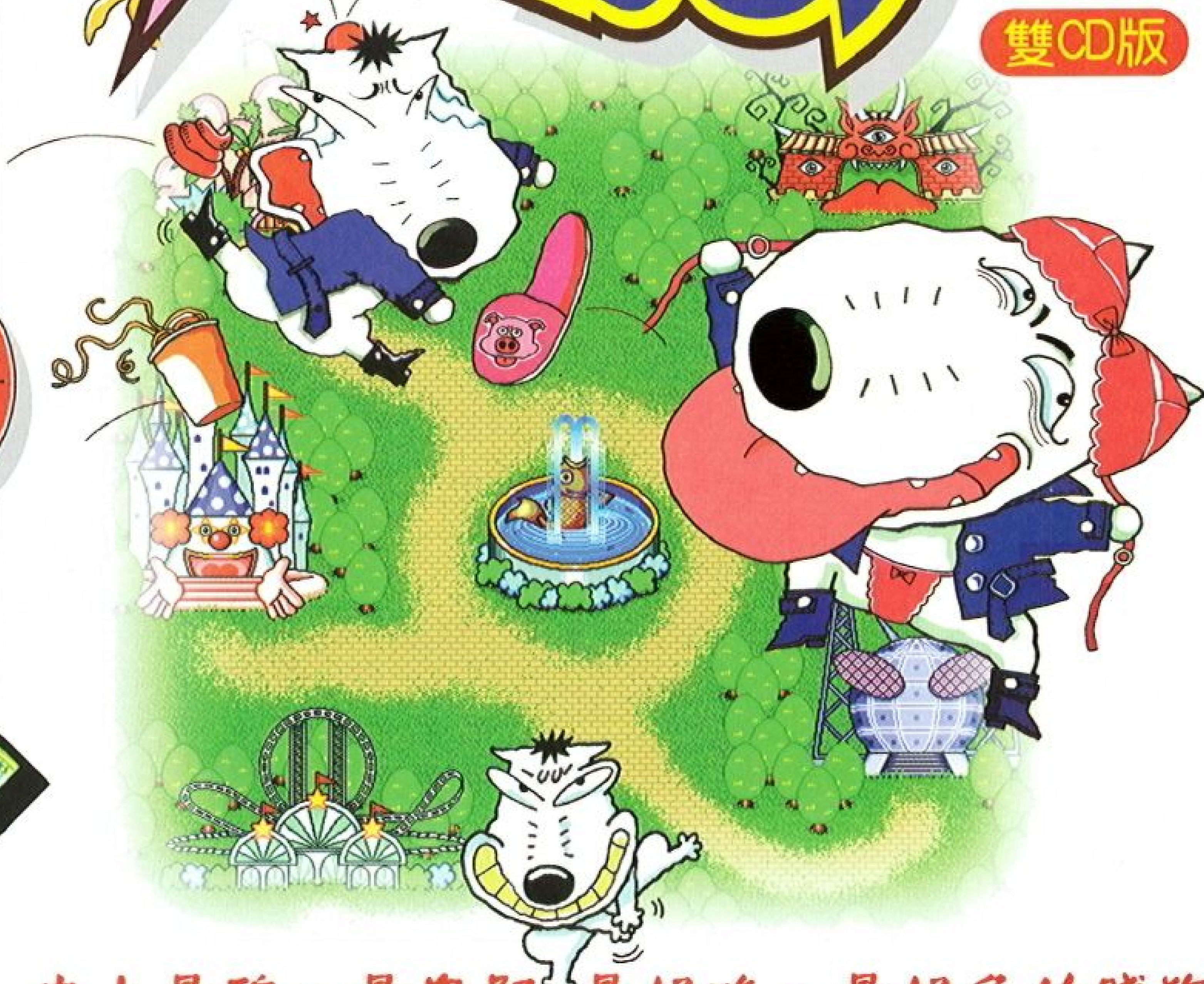
雙CD版

2首MTV
12首CD音樂
15個螢幕保護程式
佈景主題排序器
漢書6.0
網路抓抓樂
多多筆
病毒剋星
四格漫畫
漫畫貼紙

主題曲：
糯米團—
濫情歌
漫畫改編：
狗子阿利
漫畫家的話：
莊蕙文
陸偉忠
高慶忠
遊戲人的話：

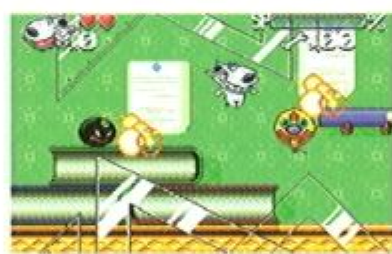
別只顧看跟聽，玩GAME嘛！
停
DON'T STOP

市價超過6,000元
吃
小心流鼻血



史上最醜、最卑鄙 最好吃、最好色的賤狗
扮演各式英雄帶您勇闖魔王迷宮樂園........









漫畫 + 唱片 + GAME = 狗子阿利

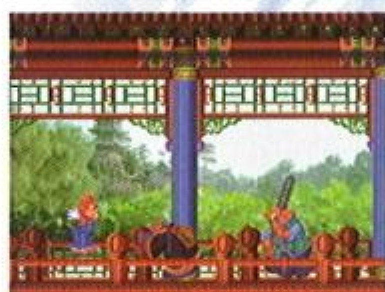
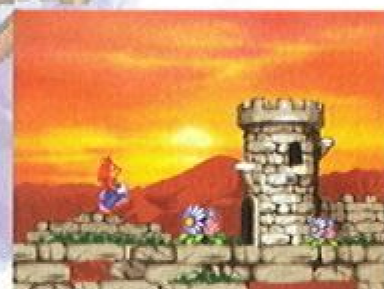
不同造型、動作、關卡、敵人、友人、武器、魔頭........

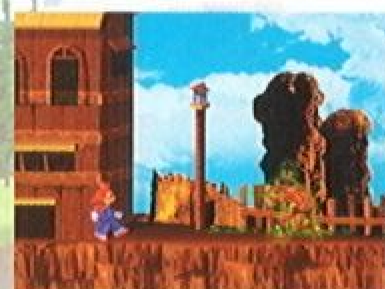
豐富的內容，精彩的贈品，保證到明年暑假您還在玩、玩、玩.....省啦！



公元2111年，國際法庭立法禁絕及嚴懲高污染工業生產，相關行業遂成為國際犯罪組織暴利的根源。國際汙染工業龍頭Devil Wolf在被禁錮多年後，越獄成功，國際追緝者Fire Fox再次被徵召展開全球大追捕

澳洲原始森林
埃及金字塔
美洲大草原
非洲森林
中國長城
歐洲古堡
北極冰川
……



・使用本公司軟體保證不中毒,因為有『病毒剋星』



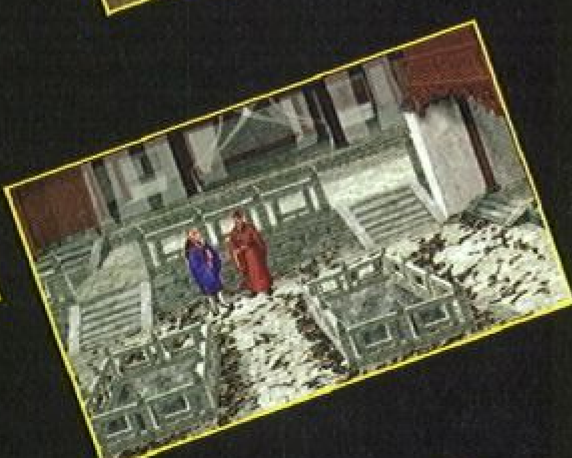






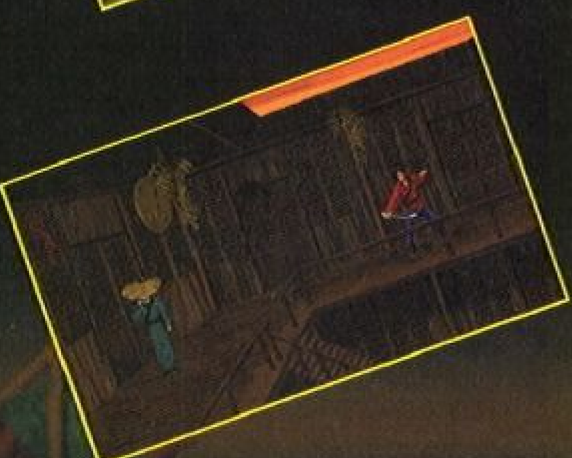


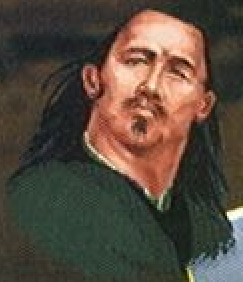




第一回　洪太尉誤縱眾妖魔
第二回　魯提轄拳打鎮關西
第三回　林教頭風雪山神廟
第四回　吳學究智取生辰綱
第五回　武二郎鬥殺西門慶
第六回　潯陽樓宋江題反詩






倉庫龍、益智方塊龍、石頭龍、射擊龍..........

大型電玩搬回家

鬥鬥龍

在隨時滾動變換佈局的石頭迷陣中，侏儸紀的似駝龍，羽齒龍、惡霸龍……不斷的撲殺，阻撓前進！

- 數十關卡 手軟腳軟
- WIN 95 容易 安裝操作
- 雙人同樂 共創高分
- 數十敵物 手忙腳亂
- 精緻3D景物 臨場感十足

支援Director 3.0









總代理：
梵太師電腦動畫有限公司
地　址：台北市民生東路5段169號15F~4
網　址：http://www.cdsoft.NET

總經銷：
集晶資訊有限公司
TEL:886-2-27565833
FAX:886-2-27565862

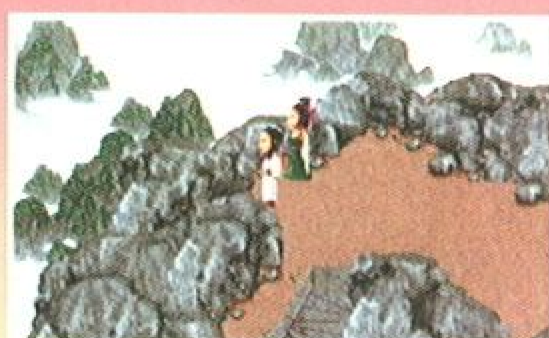
製作：Tensoft

國外代理：CD SOFT International










KINGSOFT


CD SOFT
International



天堂鳥
企劃製作：
天堂鳥資訊有限公司
電話：(07)226-0366 傳真：(07)226-6086
地址：高雄市光華一路206號15樓之4
銷售發行：
福旭國際股份有限公司
電話：(07)226-0366 傳真：(07)226-6086
地址：高雄市光華一路206號15樓之4
大地之劍
天堂鳥跨年ＳＬＧ大作，
即將登場！
一直以來……
天地神魔各自擁有自己所屬的領域，
並協定互不侵犯原則，……
但是野心勃勃的黑暗統治者，
正悄悄地伸出魔掌，意圖統治整個世界。
大地之劍召喚天界諸神，激起勇士們滿腔的熱血，肩負起拯救萬民的時代使命。

熱賣中



哪吒風雲會　再定封神榜











台灣第一套

結合 專業工作室 遊戲評論家 漫畫家 玩家 共同創作之 新典型 RPG



- 精彩曲折的劇情，生動、活潑、有趣的人物對話，讓您再三回味。
- 採最新AI FIGHT MODE戰鬥系統，與五行相生相剋基本法則，挑戰玩家的智力。
- 精緻刻畫等比例人物型樣，讓您有身臨其境的感覺。
- 全新製作十餘首CD音源音樂，與上百段現場音效，讓遊戲充滿最佳的聲光效果。
- 大迫力的怪獸戰鬥動畫，與全螢幕的法術設計，讓您想一玩再玩。
- 數十場製作精美的過場畫面，使遊戲劇情更具可看性。



企劃製作:
天堂鳥資訊有限公司
電話:(07)226-0366　傳真:(07)226-6086
地址:高雄市光華一路206號15樓之4

銷售發行:
福旭國際股份有限公司
電話:(07)226-0366　傳真:(07)226-6086
地址:高雄市光華一路206號15樓之4

在傳說的古大陸中
一個光與闇魔法共存的世界
一篇正義 愛情 友情交織而成的史詩

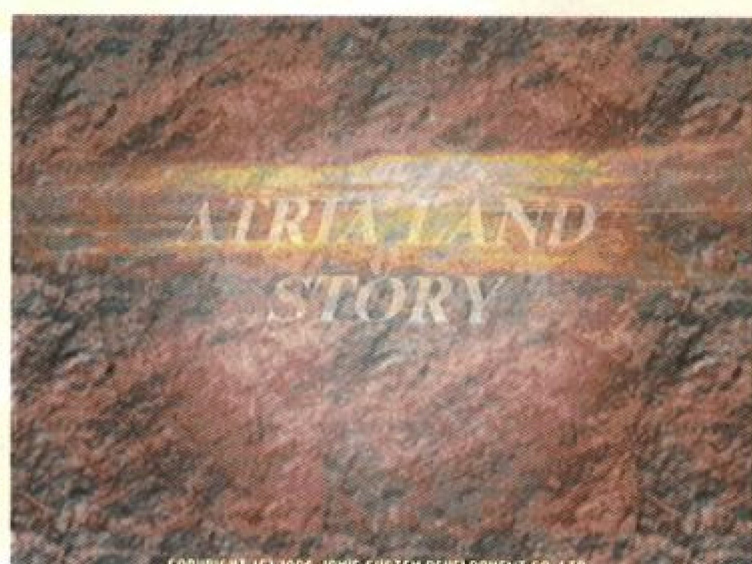
失落的大地

年度最大製作的即時RPG大作

2片裝光碟版超大容量
數十首震撼人心的配樂
動用超過20人以上的專業配音員
全程中文語音

過去在黑暗魔法被封印之時
封印者的誓言
擺脫不了命運枷鎖的英雄世家
爲最愛不惜犧牲自己性命的摯愛
刻畫出最扣人心弦的角色扮演遊戲











美國辦事處
2124 WANDERING ROAD
ENCINITAS CA. 92024
U.S.A FAX:(760)944-0506

GAME BOX CO., LTD
17F.NO.345-1.CHUNG HO RD.
YUNG HO.TAIPEI. TAIWAN R.O.C
TEL:(02)231-6454
FAX:(02)231-6424

歡樂盒有限公司
台北縣永和市中和路
345-1號17樓
TEL：(02) 231-6454
FAX：(02) 231-6424

E-Mail:gamebox@tpts5.seed.net.tw



繼銷售熱烈的鹿鼎記之後，對於遊戲裡韋小寶的幽默對話及遊戲人間的態度是否嚮往且意猶未盡呢？為配合玩家，歡樂盒又一傾力製作『鹿鼎記II－神龍教』

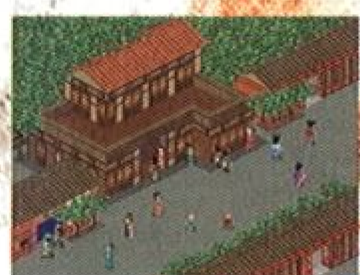
歡樂盒角色扮演系列之一

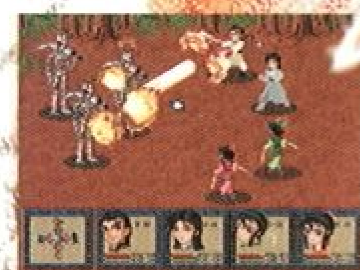
古靈精怪的韋小寶如何在一夜之間練成絕世武功又如何騙到五位如花似玉的老婆呢？

龍兒重返神龍教，繼承教主職位，並奉命保護平西王吳三桂之子吳應雄，前往京城晉見康熙，康熙賜婚，令韋小寶護送建寧公主下嫁南，途中獨臂神尼襲擊，幸得龍兒護駕，但小寶與吳應雄卻被神尼所擄，小寶出示天地會香主的身份，並拜神尼為師，實則有心親近阿珂。

吳應雄為阿珂所放，與其師父馮錫範攻佔神龍教，龍兒因而身受重傷，幸得小寶相救；小寶意外獲得龍兒八成功力，並與龍兒成為一對戀人・・・・・・

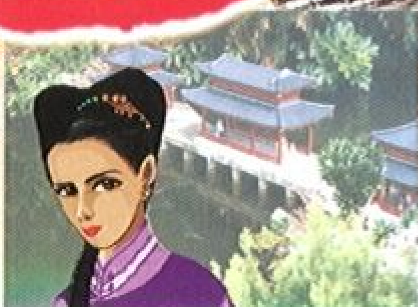
神龍教















歡樂盒 GAME BOX

歡樂盒有限公司
台北縣永和市中和路345－1號17樓
TEL：(02) 231-6454
FAX：(02) 231-6424

GAME BOX CO., LTD
17F.NO.345-1.CHUNG HO RD.
YUNG HO.TAIPEI. TAIWAN R.O.C
TEL:(02)231-6454
FAX:(02)231-6424

美國辦事處
2124 WANDERING ROAD
ENCINITAS CA. 92024
U.S.A FAX:(760)944-0506
E-Mail:gamebox@tpts5.seed.net.tw

徵 全國經銷商、企劃
（文筆流暢、略懂程式、DP・對GAME製作有高度熱忱者）

完全隨玩家的喜好創造出你心目中理想的女性

全部結局超過50種以上

官能教習是一套養成和文字冒險的遊戲

完全隨玩家的喜好來創造你心目中理想的女性

教育的方式之多是你想也想不到的！









天使爭霸 Angel Warrior

耗時兩年之久傾全力製作之3D遊戲

巾幗不讓鬚眉　聖戰即將開始

光明 vs 黑暗之爭





淺顯易懂的圖形介面
清晰專業的全程語音
精緻華麗的流暢動畫
悠揚動聽的背景音樂
次元召喚的超級兵種
別出心裁的造型建築











歡樂盒 GAME BOX

歡樂盒有限公司
台北縣永和市中和路
345-1號17樓
TEL：(02) 231-6454
FAX：(02) 231-6424

GAME BOX CO., LTD
17F,NO.345-1,CHUNG HO RD.
YUNG HO,TAIPEI, TAIWAN R.O.C
TEL:(02)231-6454
FAX:(02)231-6424 E-Mail:gamebox@tpts5.seed.net.tw

美國辦事處
2124 WANDERING ROAD
ENCINITAS CA. 92024
U.S.A FAX:(760)944-0506



徵 全國經銷商、企劃
（文筆流暢、略懂程式、DP、對GAME製作有高度熱忱者）

禁断の血族2

源於慾望與追求,
是淫靡,是快樂,是妖豔,
這個世界,
只為成人而構築.

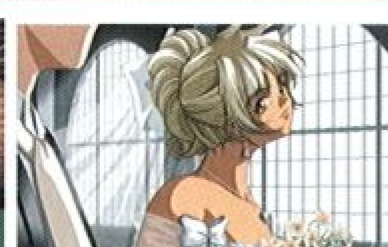




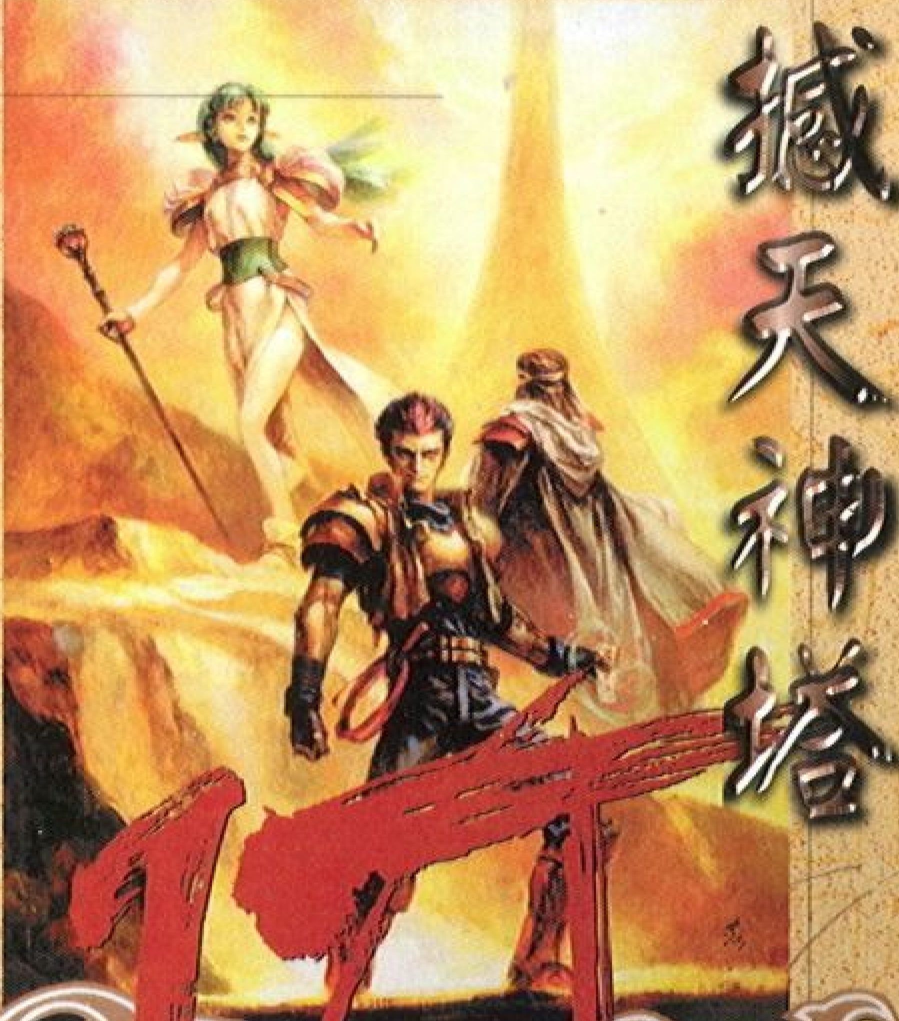
玩家扮演在美國留學的主角秋篠綺羅由於課業上表現極為優異,因此受雇於大財團葛洛莉亞家聘為家教師,在這個因緣際會下,主角與富豪的女主人及其五個女兒朝夕相處,自然除了完成工作上的責任外,其他的接觸大概也很難避免











撼天神塔

佛魔一線隔
世事轉眼空
火 水 土 風
幻 雷 聖 邪
八大屬性

複雜無比的劇情故事
細心體貼的操作介面
變化多端的對話系統
刻畫入微的屬性設計
絕不可錯過的曠世鉅作

Falcom公司告別98支最後大作!!
創新之動作角色扮演遊戲!!

日本Falcom公司最新RPG大作
透過歡樂盒與大家見面,敬請期待。



GAME BOX CO.,LTD
17F,NO,345-1,CHUNG HO RD.
YUNG HO,TAIPEI, TAIWAN R.O.C
TEL:(02)231-6454
FAX:(02)231-6424

歡樂盒有限公司
台北縣永和市中和路
345-1號17樓
TEL: (02)231-6454
FAX: (02)231-6424



軒轅聖戰錄

蚩尤重生敗軒轅
涿鹿烽火又連天！

這是一部融合血與淚的亙古印記、
揉入戰略與模擬的創世紀風雲大作！

飛潛走獸、圖騰部族總動員

神話中的靈猴、巨熊、雷獸、以及軒轅黃帝率領漢族及獸圖騰部隊，蚩尤率領的夸父族、苗族及妖鬼邪神等部隊，栩栩如生。



山川資源豐、建設訓練都靠它

每場戰役中都有各種不同的資源，原木林、青銅礦、赤銅礦等，利用工兵開採礦源以進行村莊的建設提升，你將可建造出魔法城、工業城、堡壘、都市等建設，然後才能研發更高級的武器配備和魔法，各階層環環相扣，馬虎不得。









軟體世界
智冠科技股份有限公司

電腦遊戲世界160期還有全新的試玩版，
別忘了再試玩喔！

首批將贈酷炫的"紋身貼紙"和創意十足的"塗鴉手札"

（請認明封盒上標籤）

獨一無二的戰鬥模式

使用創新的技量表對戰模式，每一個兵種有基本的攻擊、防禦、必殺技、超必殺技和逆轉技！

天資屬性，魅力獨具

在產生兵種時會決定該兵種的天資，可藉此創造出具有個人獨特魅力的兵種，每個戰士都有命名，並經由作戰來培養他們的各項屬性及技能。

菁英部隊盡出

依資源的多寡，可訓練的部隊多達三十六種，英雄、神龍、人頭馬、可設陷阱的巫工兵、擺陣形的旗兵、專搜隱藏寶物或敵人的指南車、以魅惑術馭敵的天師等，使得戰術的運用更加多采多姿。



蚩尤靠魔力回到五千年前的戰場，
闖下滔天大禍的無辜少年，
如何帶領祖先們扭轉乾坤、力挽狂瀾，
並一舉擊潰蚩尤軍？！

四大戰鬥指令

攻擊技：
按攻擊鍵時技量表停止的位置愈高，則威力愈強，若技量表恰好停在最高點，則可施展「會心一擊」。

防禦技：
要防禦時按下防禦鍵，技量表停止住的位置愈高，則愈有可能防禦成功，若恰好停在最高點，則可使用「反擊技」。

必殺技：
若我方擁有必殺點數，則可使用必殺技，技量表的位置愈高則威力愈強，若技量表停留在最高點，則可使出「超必殺」。若我方生命量表成為紅色閃爍狀態，使用必殺鍵將技量表停留在最高點，則可使出「逆轉技」。

閃避（特殊）：
閃避只能針對必殺技行之，對一般攻擊無效，且與技量表無關。

寶物(特殊)：
在戰場上得到法寶可以立即使用，使用之該回合為無敵，且與技量表無關。



獨領風騷、舉世無雙的戰鬥系統！

軒轅聖戰錄

這是對戰技量表，它會以由下往上、由慢而快的速度竄升，週而復始。出招時必須按指令鍵，此時技量表將停止住，若技量表位置越高，效果愈強。每一個兵種都擁有二種攻擊、二種防禦及三種必殺技。



這是士氣量表，全滿時攻擊力立即提升一倍。

這是氣絕量表，當此表全滿時則立即昏厥。

戰鬥時間一般維持四回合，每回合都有四次按鍵機會，一次以一張紙牌計算，雙方每翻一次紙牌做一次攻擊，但以按鍵的快慢來決定誰先攻擊或防禦，防禦成功者還有機會使出各種威力強大的必殺技、超必殺技，甚至有時看似即將一敗塗地，還有可能使出逆轉戰局的大逆轉技呢！









軟體世界
智冠科技股份有限公司



全省



便利商店均有販售請指名購買！